22 JÁTÉKTESZT ÉS JÁTÉKBEMUTATÓ ■ 6 VIDEOTESZT ■ TELJES JÁTÉK STEAM KÓDDAL ■ A LEGJOBB HARDVEREK

PC GURU

...SZÁG LEGOLVASOTTABB
...AZINJA

1995 Ft 2010. 11.

9 771217 638003 10011

TELJES JÁTÉK
RED ORCHESTRA
+ STEAM KÓD
MINDEN PC GURUBAN!

9 MINDEN MEGVÁLTOZOTT...

CIVILIZATION V

...MÉGIS KÉPTELENEK VOLTUNK ABBAHAGYNI.
AZ ÉV LEGJOBB STRATÉGIAI JÁTÉKÁNAK TESZTJE

9 KOREA VS. EGYESÜLT ÁLLAMOK

HOMEFRONT

EGY MERÉSZ FPS MINDEN ÚJDONSÁGA – ÍGY FOGLALJA EL AZ EGYESÜLT KÖZTÁRSASÁG SAN FRANCISCÓT!

9 A WIN7 SIKEREIN TÚL

ILYEN LESZ A WINDOWS 8

ÚJ BIOS, ÚJ KERNEL, ÚJ BÖNGÉSZŐ – EXKLUZÍV INFORMÁCIÓK AZ ÚJ RENDSZERRŐL

ÉLŐHALOTT-KRÍZIS – IMMÁR PC-RE IS!

DEAD RISING 2

TESZT 6 OLDALON + A LEGJOBB TIPPEK & TRÜKKÖK TÚLÉLŐKNEK + VIDEOTESZT A DVD-N

ÉLET-HALÁL HARC AFGANISZTÁNBAN
MEDAL OF HONOR
Nem olyan intenzív, mint a CoD, de épp ez válik előnyére!

VISSZA A KEZDETEKHEZ!
MORTAL KOMBAT 9
Újra lesz: vér, brutalitás, kivégzések, klasszikus karakterek és 2D-s játékmenet

A DIRT FEJLESZTŐITŐL
TESZT: F1 2010
Jól összerakott karrier mód, élvezetes versenyek, kihagyott lehetőségek...

HD MINŐSÉGBEN
VIDEOTESZTEK
Dead Rising 2, Halo Reach, HAWX2, Medal of Honor, R.U.S.E., Spider-man

MAGIC The Gathering®

A MAGIC™ a világ legelső és mindmáig legnépszerűbb gyűjthető kártyajátéka, amelyet milliók játszanak!

VILÁGOK URA VAGYOK!

…TÖBB, MINT PUSZTÁN KÁRTYAJÁTÉK.

Rakd össze a saját paklidat!
Játssz az ismerőseiddel, barátaiddal!
Légy tagja a közösségnek, ismerj meg több száz játékost!
Versenyek, ligák, bajnokságok várnak országszerte!
Indulj nemzetközi rangadókon hihetetlen díjakért!
Kerülj Te is a legjobbak közé, utazd be a világot!

Ebben a játékban nincs két egyforma meccs – naponta megmérkőzhetsz a barátaiddal, mégis: évek alatt sem fogjátok megunni! Nem szükséges hozzá nagy teljesítményű számítógép, vagy szélessávú internet, és nincs havidíja.

BLACKFIRE ENTERTAINMENT

Wizards of the Coast

DELTA VISION KIADÓ

SÁRKÁNYTŰZ

Regisztrálj most a www.magicezek.hu-n vagy a www.sarkanytuz.hu-n, hogy ingyen megkapd az első saját paklidat!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezetők:
Hannes Ludwig, Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Sok-sok bemutató után végre letesztelhettük a Civilization V-öt és a Medal of Honort. Az októberi PC Guruból kiderül, hogy a sok újítás tönkretette-e a Civ legújabb részét (miután Miguel monitorán éjjel-nappal a CivV futott, kezdtünk megnyugodni), illetve hogy az újjáéledt MoH-nak sikerült-e markánsan megkülönböztetnie magát a CoD szériától – sikerült, a részleteket Wilson árulja el nektek a 63. oldalon.

A két nagy klasszikuson felül a PC Guru most beszámol egy harmadikról is: összeszedtük az összes újdonságot az újra 2D-s Mortal Kombat 9-ről (bármilyen néven is kerüljön végül a boltok polcaira).

PC-s fronton új játék a Dead Rising 2, ami bár a felszínen csak egy agyatlan zombigyilkolászásnak tűnhet, azért rengeteg munka van benne/mögötte: az akció mellé szórakoztató, változatos történetet és küldetéseket kapunk, jól kidolgozott főellenfelekkel, karakterfejlődéssel és látványos grafikával.

Ami pedig miden játékost érdekelhet: milyen lesz a Windows 8? Lesznek-e valóban nagy változások, mi az, ami már most is működik, mi az, ami érinti majd a játékosokat, lesz-e újra fénykora a PC-s játékoknak, egyáltalán: milyen újdonságok miatt döntünk majd az új rendszer mellett.

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
016 Homefront
020 Alice: Madness Returns
022 Battlefield BC2: Vietnam
024 Warhammer 40k: Space Marine
030 Age of Empires Online
032 Mortal Kombat 9

TESZT

038 Dead Rising 2
044 Dead Rising 2 tippek-trükkök
046 Darksiders
048 Civilization V
052 Aion: Assault on Balaurea
054 R.U.S.E.
058 Front Mission Evolved
060 Medal of Honor
064 F1 2010
066 FIFA 11
070 Broken Sword Shadows of the Templar Directors Cut
072 HAWX2
074 Spider-man: Shattered Dimensions
076 Playstation Move
078 PS Move játékok

GURU EXTRA

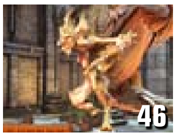
026 Mit ér az esport, ha magyar?
036 Vettünk egy lottót is – Nemesys Games interjú

HARDVER

086 Hardver hírek
091 Guru ÁlomPC
092 Egyszer fenn, egyszer... GTS 450 – Teszt
094 Extra sebesség minden PC-nek – Váltás SSD-re
097 AMD: Buldózerrel az Intel ellen
098 Az első információk – Windows 8
101 Hardverbemutatók
102 Homok a gépezetben

ROVATOK

081 Nosztalguru
082 Gondolatébresztő
106 Levrov
108 Külvilág



60

MEDAL OF HONOR

A 2010-es szakálldivat mindenképp kiderül a Medal of Honorból, de vajon játéknak milyen?

20

ALICE: MADNESS RETURNS

Alice ismét kést ragad, reszkessen mindenki a tükör másik oldalán.

48

CIVILIZATION V

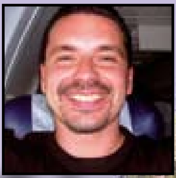
A nagybetűs Stratégia visszatért: sosem volt még ilyen jó

38

DEAD RISING 2

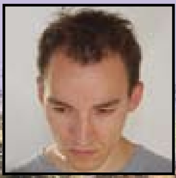
Zombiapokalipszis a rulettasztal mellett. Rien ne va plus!

TÁMADNAK A ZOMBIK! KÉSZEN ÁLLSZ A HARCRA?



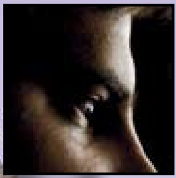
Shoebaron

Itt szeretném megnyugtatni azokat a vadóc, feltűnően csinos lányokat, akiket az ilyen szituációban mindig meg kell menteni (de legalábbis mindig a főhősök társául szegődnek), hogy természetesen mindenre felkészültünk!



Bate

Az elmúlt két hétben az összes szabadidőm a Dead Rising 2-ben töltöttem. Gyakorlatilag már zombikkal álmodom, szóval ha beüt az apokalipszis, akkor tuti, hogy én leszek a zombiellenállás vezére. Készüljetek!



Miguel

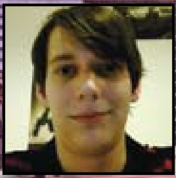
Szerintem sokkal egyszerűbb, ha még az elején gyorsan megharaptatom magam, így könnyen vezető zombivá válhatok, és azért az szép karrier. Kaja mindig lesz, egy idő után a társaság is jó, szóval harcolnék, csak a túloldalon.

Chris

Én védve vagyok bármilyen invázió ellen, ugyanis úgy tudom, hogy a zombik agyat esznek. De ahogy elmélázok a szerkesztőségben zajló magasröptű párbeszédek hallatán, a többieknek sincs miért aggódniuk.

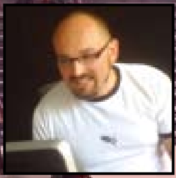
Joc

Amennyit évek óta napi szinten ülök a gép előtt, simán megválasztanának tiszteletbeli zombinak, vagy csak szimplán maguk közül valónak néznének, szóval egyáltalán nem okozna gondot a túl-„élés" vagy mondjuk inkább elvegyülés.



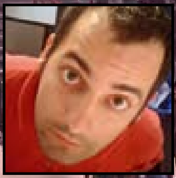
Chocho

Láttam a Zombielandet, megírtam a januári zombis játékajánlót, és a Day of the Zombie-t is teszteltem... Azt hiszem, ezek után bőven felkészültnek számítok, de ha esetleg tévednék, leugrom a pincébe a körfűrészért, oszt kiderül.



Britt

Készen állok! Vesszenek a mocskos pokolfajzatok! Ólmot a fejükbe! Irány az utca! Csak az a kérdés, hogy az oldschool, lassan totyogó residentes srácok, vagy a modern, rohangálós típus. Utóbbi esetben a jelszó inkább: fusson, ki merre lát!



szati

Igen fontos a tolerancia. Mindenkinek szíve joga zombinak lenni, ezt meg kell értenünk. Ha elkezdenek minket zabálni, törvényt kell hoznunk, hogy ilyet nem szabad – de mindenekelőtt helyezzük a hangsúlyt a megelőzésre: MENEKÜLJÜNK!

DVD-TARTALOM

Véres FPS a keleti frontról, Registry-pucoló

ÍZELÍTŐ

Elkezdhetitek befűteni a számítógépeiteket, ugyanis sorra érkeznek a jobbnál jobb játékok, melyekről videók, demók és videotesztek formájában emlékezünk meg DVD-mellékletünkön. Előző számunk lemezén is rengeteg videót találhattatok, szerencsére ezúttal is bőven jutott hely a látványos előzetesekre és demókra egyaránt. Külön figyelmetekbe ajánlanánk PCG Live részlegünket, ahova fél tucat játékteszt sikerült feltennünk, de reményeink szerint a tél közeledtével ez a szám ugrásszerűen növekedni fog.

R.U.S.E. — DEMO

Szeptember közepén végre befutott a többszörösen elhalasztott R.U.S.E. című játék, aminek a megjelenéssel majdnem egy időben érkezett annak kipróbálható változata. Ezt találhatjátok most DVD-mellékletünkön. A demóban egyetlen küldetés kapott helyet, amiben szépen alaposan belezsúfolták a játék leglátványosabb elemeit. Kipróbálhatjuk az újdonságként érkező RUSE-kártyákat, egységeket kommandírozhatunk a hatalmas térképen, valamint ha elég ügyesen játszunk, még atombombákkal is dobálhatunk a harmadik birodalom felé. Ne feledjétek, hogy magazinunkban négyoldalas cikk keretében elemezzük a teljes verziót is!

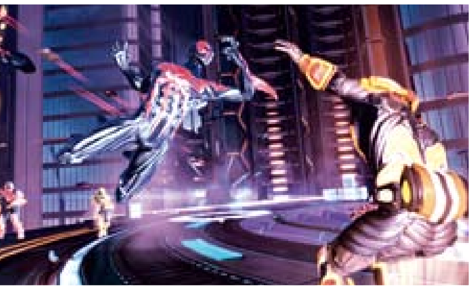
Gépigény
Processzor: Pentium 4 2.4Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: 128 MB-os DirectX® 9.0c kompatibilis (ATI® Radeon X1000/GeForce® 6 széria vagy jobb)

ART STORIES — DEMO

Az egyszerű felépítésű alkotások legtöbbször nem hoznak magukkal eget rengető játékmenetet, ám az Art Stories megmutatja nekünk, hogy bizony lehet még újat mutatni ezen a téren. A játék lényegében egyforma golyók eltüntetésén alapul, azaz három egyforma színű golyóbist kell egymás mellé rendezni, hogy azok eltűnjenek. Az első szinteken nincs is más feladatunk, mint hogy ezen a vonalon haladva megmozgassuk a játék által kijelölt kockákat, később viszont előkerülnek azok a pályák, ahol a gyorsaság is szerepet játszik. Ezeken a szinteken a megfelelő színek eltüntetésével eszközöket kapunk a gép legyőzéséhez, például egy kalózhajó elsüllyesztéséhez ágyúgolyót, vagy épp a keletkezett tűz eloltásához vizet szerezhetünk. Ezeket az eszközöket kell okosan felhasználva a gép legyőzésére felhasználnunk, lehetőleg azelőtt, hogy az ellenfél legyűr minket.

Gépigény
Processzor: 1000 MHz| Memória: 512MB | Videokártya: DirectX 9

PCG LIVE — MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK



Ahogy hűl a levegő, úgy kezd egyre izgalmasabbá válni a játékpiac. Ennek előjeleként a szokásosnál kicsivel több játék érkezett szeptemberben, mi pedig igyekeztünk mindegyikről videotesztet készíteni. Elsőként ott van például a Medal of Honor tesztje, ami viszonylag friss anyagnak mondható, hiszen a játék csak októberben jelenik meg. Azután érdemes megtekintenetek a R.U.S.E. és a HALO: Reach tesztünket is, bár ez utóbbi inkább a konzolkedvelők szívét melengetheti meg. Szokásunkhoz híven hat mozielőzetes is található ugyanitt, melyeket magyar felirattal is elláttunk.

TELJES JÁTÉKUNK: RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45

Multiplayeres FPS a PC Guru DVD-n!
Bővebben a következő 2 oldalon

ADVANCED SYSTEM CARE

TURKÁLÓ

PC-tulajdonosként sokszor jutunk el arra a pontra, amikor már annyira kusza és agyontelepített az operációs rendszerünk, hogy az használhatatlanul lelassul, vagy már alig akar elindulni. Ezt megelőzendő érdemes mindig karbantartani Windowsunkat, aminek elvégzésére sok alkalmazást találni internetszerte. Egyik kedvencünk ezek közül az Advanced System Care, ami annyival számít különlegesebbnek konkurenseinél, hogy legtöbb részegysége teljesen ingyenesen használható. Segítségével kipucolhatjuk a registryt, optimalizálhatjuk az internet-sebességet, valamint kitakaríthatjuk a felgyülemlett szemetet a Windows minden zugából.

TPS SPEED

INGYENES JÁTÉK

A futurisztikus versenyjátékok koronázatlan királya a Wipeout névre keresztelt játék, aminek jó pár része látott már napvilágot, sajnos eddig csak konzolon. PC-re igen kevés játék jelent meg a témában, ám a sok lelkes fejlesztő igyekezett enyhíteni ezt a hiányt. A TPS Speed is ennek szellemében jött létre, és nem kínál többet annál, mint hogy futurisztikus járgányunkkal versenyezzünk a különféle pályákon. A grafika 3D-s, de persze senki se várjon komolyabb minőséget, arra bőven elég, hogy élvezetes maradjon a játékmenet. Az irányításhoz a kurzorbillentyűket használhatjuk, a power upok használatához pedig a Shift billentyűt kell lenyomni. Ha esetleg a játék nem indulna el, úgy a játék mappájában lévő dll-t másoljátok be a windows/system32 mappába.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32MB DirectX 7.0

ESET KÓD: 2N7N8Z

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
FIFA 11 / R.U.S.E. / Art Stories / Farm Frenzy: Gone Fishing / Golden Trails: The New Western Rush / Mahjongg: Ancient Egypt / Ski Resort Mogul / Vampire Saga: Pandora's Box Deluxe / World Mosaics 3: Fairy Tales

INGYENES JÁTÉKOK
TPS Speed / Highway Pursuit / Blockverse

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Dead Rising 2 / Halo Reach / Tom Clancy's HAWX 2 / Medal of Honor (Single Player) / R.U.S.E. / Spider-man: Shattered Dimensions

MOZIELŐZETESEK
Red Hill / Saw 3D / Tangled / The Fighter / The Roommate / The Tourist

VIDEÓK
Assassin's Creed: Brotherhood / Bioshock Infinite / Dungeon Siege 3 / Fable 3 / Gothic 4 / Homefront / Portal 2 (7db) / Shogun 2: Total War (2db) / Swarm / Tera

HÁTTÉRKÉPEK
F1 2010 / Gran Turismo V / Halo Reach (2db) / Infamous 2 / Kane & Lynch 2 / R.U.S.E. / Sniper: Ghost Warrior / The Witcher 2 / Tom Clancy's HAWX 2

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.7.2356 / ImgBurn v2.5.1.0
Driverek Nvidia 258.96 (Windows XP 32bit) / Ati 10.07 (Windows XP 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.3.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.0 / Game Booster v1.51 / Smart Defrag v1.5 / Glary Utilities v2.27.0.982 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / OpenOffice 3.2.1

Red Orchestra
OSTFRONT 41-45

[ÍRTA CHOCHO] **A többjátékos FPS-ek aranykorában élünk, ahol a fejlesztők a pályák gigászi méretével és a járművek egyre növekvő számával igyekeznek túllicitálni egymást. Így aztán jólesik egy kuriózummal játszani.**

Kevés moddercsapatnak adatik meg az a lehetőség, hogy csak hobbiszinten fejlesztett kiegészítőjük teljes értékű játékká nőhesse ki magát. Ezért aztán a Red Orchestra is különös madár, lévén a játék még az Unreal Tournament 2003 modjaként kezdte pályafutását. Az ingyenes kiegészítés UT2k4 alá írt változata olyan jól sikerült, hogy a munkálatokat végző Tripwire Interactive megnyerte vele a Make Something Unreal modkészítő versenyt, ezáltal megkapva a motor üzleti felhasználásának összes lehetőségét. Az amerikai srácok nem is tétlenkedtek sokat, így 2006-ban megjelenhetett a Red Orchestra: Ostfront 41-45, mely dobozos programként szép sikereket könyvelhetett el. Ha szeretitek a multis FPS-eket, de épp unjátok az aktuális Battlefieldet, a Red Orchestra kiváló választás lehet, lévén hogy játékmenete és stílusa kicsit más vizekre evez a műfajon belül.

VÖRÖS FELLEGEK

A Red Orchestra – címéből adódóan – a második világháború keleti hadszíntereire összpontosít, azaz az amerikaiak és az angolok ezúttal kimaradnak a buliból. Vannak helyettük németek és oroszok, akik a kor ikonikus csataterein vívják véget nem érő harcukat az online szervereken. Sajnos a Red Orchestra egy kizárólag többjátékos módra összpontosító FPS, és bár van benne szóló opció is, az kimerül a multiplayer meccsekre való gyakorlás lehetőségében. Bár elsőre az ember mindig elkenődik, ha egy játék komolyabb egyszemélyes tartalom nélkül kerül a boltokba (lásd BC2: Vietnam), nem egy nagy sorozat tette meg ezt a lépést a kiforrottabb multi érdekében, és akárcsak a legkiemelkedőbb próbálkozások, a Red Orchestra is sikeresen elfeledteti velünk a kampány hiányát. Ennek elsődleges oka a majd' kiváló egyensúlyon túl, hogy a játék teljesen más stílust képvisel, mint amit a legtöbb hasonszőrű program után elképzel az egyszeri játékos. A legnagyobb eltérés a karakterosztályok működésében figyelhető meg. Nagyon sok olyan FPS létezik, ami különböző képességekkel megáldott szereplők köré építi a játékélményt, elég csak a Team Fortress sorozatra vagy a Battlefield játékokra gondolni. Ám míg ott a különféle kasztok bizonyos tulajdonságokban megegyeznek, addig itt a látványos különbségeket háttérbe szorítva a szabályok azok, melyek elkülönítik a más és más bőrbe bújt játékosokat. Első ránézésre minden a megszokottnak tűnik, hisz van itt mesterlövész, sima katona, géppuskás, parancsnok és járműspecialista. A látszat azonban csalóka. Jó példa erre a géppuskás, aki most nem elég, ha leteszi valahová a fegyverét, mert a játék figyel rá, hogy mennyire stabil talajra állítjuk is azt. Amennyiben lelünk egy masszív követ vagy betontömböt, látszólag nyert ügyünk van, de mivel a géppuskán nincs célkereszt, és szórja a golyót, mint mérget a szúnyogirtó repülő, komoly gyakorlásra van szükség a kaszt sikeres használatához. Az már csak tényleg apróság, hogy a tárak túl tudnak hevülni, cseréjükhöz pedig egy külön gomb megnyomására van szükség. De szintén kiváló szemléltető a parancsnoki karakter is, aki képes használni a távcsövet, hogy légi támogatást kérhessen. Amíg viszont egy átlag shooterben elég csak megfigyelni a célpontot és leadni a jelet, itt kell hogy legyen egy másik baka a közelben, aki rádión

ADATOK

KIADÓ
Steam

FEJLESZTŐ
Tripwire Interactive

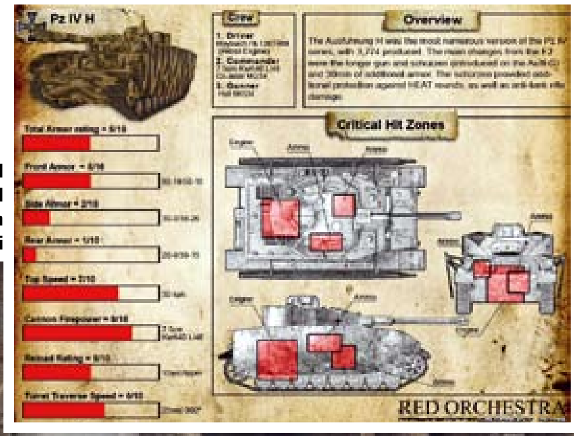
MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2006. 03. 14.

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel Pentium 4 1,2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videokártya: 64 MB VRAM, DirectX 9
Merevlemez: 2 GB



Ha komoly szándékkal futunk neki egy tankkal erősített védműnek, nem árt tudni, hova érdemes lőni

És most képzelje szépen mindenki azt, hogy az a futó pacák ott Chris – ha jöttök velünk játszani, a képzeletből valóság is lehet...

beazonosítja az objektumot. Tehát hiába a sok elkülönülő kaszt, mindegyik összpontosítást igényel, és a Red Orchestra meccsei minden más hasonszőrű FPS-nél jobban múlnak az összehangolt taktikán.

MUNKÁS ÖKÖL, VASÖKÖL!

A realizmus egyébként eléggé átszövi a Red Orchestrát, jó példa erre, hogy a tankot vezető játékos (igen, külön kell sofőr és tüzér) csak egy apró résen át lát ki a járműből. Ezenfelül összevissza rohangálni sem fogunk, mert a játék méri, hogy katonánk mennyire fárad el, sőt, arra is figyel, hogy hol lőnek meg bennünket. Ha eltalálják a kezünket, akkor a fegyverünk is oda, noha az esetek többségében azért a Red Orchestra is megmarad a klasszikus egy lövés, egy halál mechanikánál. Itt mindig oda kell figyelni, nem lehet elmismásolni a felvett szerepkört, de a sok gyakorlás megtérül, hisz a játék hihetetlenül élvezetes tud lenni. Hozzátesz ehhez természetesen a tizenhárom térkép is, melyek kidolgozottsága kiemelkedő a 2006-os szezonhoz mérve. Bár vannak pontok, ahol kicsit túlontúl kedveznek a mesterlövészeknek, összességében jól kiegyensúlyozott pályákról beszélünk, melyek nem utolsósorban nagyok is. A Red Orchestra UT2k4-es verziójának az alapjáték lehetőségeiből adódóan a járművek vezethetősége volt a legnagyobb dobása, s mint a már említett tankos példa is sejteti, ezt az Ostfront 41-45 is megörökölte. A dolog meglehetősen jól működik, s mivel kizárólag a járműspecialista tudja elvezetni a világháborús monstrumokat, nem fullad eszement robbantgatásba a játék.

A RED ORCHESTRÁT A REALIZMUS EMELI KI A NETES FPS-EK TÖMEGÉBŐL

MINDEN ELVTÁRS A HELYÉN

A Red Orchestra nemcsak okos, de szép is, főleg, ha a megjelenése idejére gondolunk, ami nem kevesebb mint négy esztendeje volt. Az Unreal Engine 2.5-ös technológia igazán kitesz magáért a második világháborús környezetben, hisz mind a textúrák, mind a speciális effektek nagyon ott vannak a játékban. További jó hír, hogy a motor még csak a DirectX 8.0-t sem támogatja teljes mellszélességgel, ergo a szép grafika ellenére is alig kell neki vas, főleg a mai hardverek mellett. A hangok és a zene szintén nagyon rendben van, a fejlesztők minden egyes dörrenésre és puffanásra odafigyeltek. Az egyedüli negatívum talán, ami felhozható a tálalás ellen, az animációk kissé fapados volta, de azt hiszem, a csípőficamos katonák látványa talán nem olyan szembetűnő, amikor az ember épp a túlélésért küzd. Összességében tehát adott egy látványos és rendkívül igényes FPS, mely mellett majdnem kizárólag pozitív tulajdonságok szólnak. Ahogy az utóbbi hónapok teljes játékai, úgy a Red Orchestra is egy türelmet igénylő darab, mert bár elsőre könnyűnek tűnhet, valójában nagyon sok odafigyelést igényel. Ám ahogy eddig, úgy most is érdemes befektetni a játékba pár órát, mert nem elég, hogy a szerverek még négy év után is folyton tele vannak, de a keleti környezet miatt valahogy könnyebben is fogadjuk be a körítést, mint a sok amerikanizált akciójáték esetében. Ha pedig tetszik a program, lehet örülni, ugyanis az eladások a kizárólag PC-s megjelenés ellenére is jól alakultak (2009-ben közel félmilliónál jártak), a fejlesztő Tripwire pedig már teljes erőbedobással dolgozik a 2011 őszére ígért folytatáson, melynek címe Red Orchestra: Heroes of Stalingrad lesz, s már az Unreal Enigne 3.0 dorombol alatta. Tessék hát szorgosan gyakorolni, találkozunk a hadszíntéren, hithű elvtársaim!

KERESED A KIHÍVÁST?

Bár nem mondhatnánk, hogy komoly erőt képviselünk, ha netes FPS-ekről van szó, a Red Orchestra úgy megtetszett mindannyiunknak, hogy úgy döntöttünk, megadjuk az esélyt az olvasóknak. Figyeld a felhívást a pcguru.hu-n, a megjelenést követő napokban-hetekben ugyanis több alkalommal is kihirdetjük, hol és milyen körülmények között lehet ellenünk játszani. Szerkesztők, cikkírók, dizájnerek – most aztán bárkin elverheted a port! (Mivel még nem találtunk használható csalást, titeket is arra kérünk, hogy ne keressetek tovább.)

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA GURU TREND	106 FPS	69 FPS	60 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Speeze EE-ATX-420W-PFC	A gyengébbik gépünkön is hasít a játék, habár a bűnrondától csak egy kicsit szebb, szóval nyugodtan emeljük egy kicsit a részletességet, nem lehet belőle baj.	Medium fokozaton, 1600×1200-as felbontás mellett csökken az FPS érték, de nem annyira, hogy ne lehetne tökéletesen játszani. A 65 FPS még mindig a mennyország!	A high beállítások egyáltalán nem viselik meg a gépet, alig esik az FPS érték, szóval ha a tesztgéphez hasonló masinátok van, akkor nyugodtan toljátok fel maxra a grafikát.
AQUA GURU MAX	125 FPS	103 FPS	97 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 530 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/512MB **Alaplap:** ASUS P7H55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	A játék 1600×1200-as felbontásban ugyan szakít, de a látvány nem igazán élvezetes. Persze egy netes lövöldében fontosabb a sebesség, mint a látvány.	A felbontás marad, a részletesség nő: van már egy kis élsimítás és néhány egyéb effekt, így már a szemünk sem fáj, és a sebesség is kielégítő. Ez a javasolt beállítás.	High beállításon a program szép, de néha indokolatlanul belassul, így hosszú távon érdemes inkább visszatérni a közepes állásra, hogy ne lőjenek minket halomra.

Az agyunkban turkál a Digital Reality

Valami egészen szokatlannal állt elő a korábban játékairól híres magyar fejlesztőcsapat, a Digital Reality. A UBrain nevű alkalmazás ugyanis arra jó, hogy kicsit felfrissítse, formába hozza eltunyult agyunkat. Na nem arra kell számítani, hogy megtanulunk helikoptert vezetni, esetleg kungfuzni – a program néhány, meglehetősen monoton hang folyamatos lejátszásával állítólag mindenféle olyan folyamatot indít el az agyban, amik pont a megfelelő hangulatba hozzák az embert. Tanulnod kéne, de nincs kedved? Dolgozni kellene, de fáradt vagy? Fel kéne kelned, de visszahúz az ágy? Pár kattintás, és már kész is a digitális tonik! A program letölthető az internetről, nagyjából ezer forintnak megfelelő dollárért, szóval egy próbát mindenképp megér. A DR-es srácok Paul van Dyke-ot, a híres DJ-t kérték meg, hogy tesztelje az alkalmazást (ugyanis a UBrain képes zenehallgatás közben is hatni, sőt, eleve az a javasolt, hogy a kedvenc mp3-ainkkal összemixelve hallgassuk a búgást). Van Dyke szerint a zene amúgy is nagy hatással van az emberre, és ez a fejlesztés ráerősít erre a hatásra – nem állítom, hogy egy pszichiáter vagy egy neurológus nem lett volna meggyőzőbb szakértő, de egy ezresért még ez is belefér. Hogy vásári szenzáció, vagy valós tudomány? Aki nem akar saját maga felcsapni kísérleti nyúlnak, az várja meg a következő lapszámot, és olvassa el benne nagyszabású interjúnkat a Digital Realityvel.

BUDAPEST GAMESHOW 2010

Idén is megrendezésre kerül hazánk legnagyobb videojátékos fesztiválja, a Budapest Gameshow. A szervezők tájékoztatása alapján 2010. november 10. és 11. lesz az a két nap, amikor érdemes ellátogatni a Jövő Házába, a Millenáris parkba. Mindkét nap délutántól estig várják az érdeklődőket (14 és 21 óra között), és rendhagyó módon idén belépőt is kell váltani: 990 Ft lesz egy embernek egy napra, de a jegy teljes összege levásárolható az 576 Kbyte shopokban. A program most is csak a szokásos: máshol még be nem mutatott játékok, közülük nem egy akár ki is próbálható, no meg csajok. Várunk mindenkit!

Planet Michael

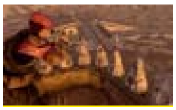
kiadó **SEE VIRTUAL WORLDS** fejlesztő **SEE VIRTUAL WORLDS**
MJ megjelenés **2011**

Ha igazán ízléstelen akarnék lenni, azt írnám, hogy Michael Jacksont utolérte a végzete – de a helyzet az, hogy nehéz korrekt módon megfogalmazni a SEE legújabb ötletét. Kezdjük az alapoktól: van egy Entropia Universe nevű online világ, egyfajta ömlesztett MMO, ahol mindenféle bolygó (planet) megtalálható, afféle fejlesztői környezetként kell ezt elképzelni, ahol mindenki olyan online világot hozhat létre, amilyet csak akar, és ha ügyes, a világ 200 országában majd' egymillió ember válik potenciális vásárlójává. Nos, a jelek szerint valaki elolvasta az előző üzleti év számait összegző elemzést (a rendszer kicsit több mint 420 millió amerikai dollár forgalmat bonyolított), mert bizony egy ilyen környezetbe bevinni Jacko emlékét minimum zseniális húzás (már a nyilvánvaló hullagyalázáson túl, persze). Hogy pontosan mit is tehetünk majd a Planet Michaelben, arról egy szót sem ejt a bejelentés, csak annyi biztos, hogy a táncon, a zenén és a divaton túl még olyan mindennapi dolgok is bekerülnek majd, amik amúgy nagyon foglalkoztatták a sztárt (ne kérdezzétek, hogy fér össze egy játékban az afrikai éhezők és a rasszizmus elleni küzdelem a strasszos kabátok és kesztyűk gyűjtögetésével). A játék alapjában véve ingyenes lesz, azonban a már jól megszokott mikrotranzakciók innen sem hiányozhatnak – az, hogy mire szórhatunk majd el apránként egy vagyont, még titok, de ha végignézünk két-három Jacko-klipet, nagyjából sejthetjük, hogy különböző csicsás ruhadarabok és táncmozdulatok közül lehet majd válogatni (esetleg megvehetjük Eddie Murphy-t a Remember the Time című dal videójából). Ha bármit megtudunk, természetesen azonnal leközöljük (bár azért Planet Michael különszámra kevés esélyt látok).

A LEGO UNIVERSE TESZTELÉSE OLYAN RÉGÓTA FOLYIK, HOGY AZ EREDETILEG 8-12 ÉVES TESZTELŐ GYEREKEK 12-16 ÉVESEK LETTEK

Új képek a Bulletstormból

Igazából nehéz bármi újat mondani az EA, az Epic és a People Can Fly közös munkájáról, hiszen az elmúlt néhány számban többször is hírt adtunk róla, sőt, Kölnben még ki is próbáltuk (és nagy megelégedésünkre kiderült, hogy a kombinálható harcrendszer a maga fékevesztett ökörségével tökéletesen működik). A készítők mostanában inkább arról akarják meggyőzni az embereket, hogy a játék külsejével sem lesz gond, hiszen egyre-másra adják ki az elsőre koncepciórajznak, beállított művészi munkának tűnő képeket, majd közepesen szerényen hozzáteszik, hogy „ezeket most lőttük a játékban” – a jövőben olyan nyilatkozatokra számítunk még, hogy bár a játék az achievementek miatt konzolon élvezetesebb, azért PC-n a legszebb. A környező képeken tehát láthatjuk a Bulletstorm főbb elemeit: a keménykötésű főszereplőket, egy hatalmas főellenfelet, a „nehézfegyverzet” szó legutóbbi, helyesbített értelmezését – sajnos a megjelenés még odébb van, de addig majd elütjük az időt nyálcsorgatással.



FNV: VALÓBAN ÚJ

A Fallout: New Vegas készítői frappáns mondattal válaszoltak az őket érő vádakra, mely szerint az új program mindenben ugyanolyan, mint a Fallout 3 volt. „Az újdonságot nem az új látvány, hanem az új tartalom adja.” Márpedig ilyen téren nem lesz panasz a programra, és ha minden jól megy, a következő számban már pontosan el is tudjuk majd mondani, mennyire éri meg a pénzét a játék.

EREDET-JÁTÉK

Játék készül a közelmúlt egyik legnagyobb mozisikeréből, a Leonardo Di Caprio főszereplésével forgatott Eredetből. A rendező, Christopher Nolan elmondása szerint már keresik az alkalmas stúdiót. Általában nem örülünk az ilyen „jajj, mindenképp filmet forgatunk belőle” kezdetű híreknek, de talán pont Nolan maximalizmusa kell ahhoz, hogy a filmből ne egy ZS kategóriás játék legyen. Persze még nagyon a folyamat elején járnak a készítők, és nagyon valószínű, hogy amíg a film a mozikban pörög, nem is sietnek el semmit.

A Final Fantasy XIV hivatalos kontrollere – PC-re

Az előző számban, a kölni tapasztalatok között már említettem, hogy a Final Fantasy XIV japán fejlesztőinek leginkább az Európában szokványos irányítási mód (vagyis az egérrel és billentyűvel történő karakterterelgetés) implementálása okozta az egyik legnagyobb nehézséget a fejlesztés során. Mint azt a mellékelt ábra mutatja, nem lehetetlen, hogy egy igazán rosszul elsült teszt végén az egyik hirtelen haragú főnök megunta a szenvedést, és kiadta, hogy egy csapat azonnal kezdjen el tervezni egy normális kontrollert ezeknek az átok európaiaknak. Oké, én általában véve meglehetősen gyanakvó és rosszindulatú vagyok, de tényleg azt hitték, hogy nyugaton senkinek nem tűnik majd fel a kísérteties hasonlóság a Square Enix által a piacra dobott, illetve a Sony alkotta PS2-kontroller között? Persze ez a kérdés csak költői, a netes bejelentés után rögvest látszott, hogy mindenkinek ugyanaz jutott eszébe. Reménykedjünk abban, hogy azért a kedves jó japánok nem ezzel akarják megoldani a két hónapja még több sebből vérző egeres irányítást…

AZ ELŐKÉSZÍTÉSI FÁZISBAN LÉVŐ WORLD OF DARKNESS MMO ELSŐSORBAN A VAMPIRE: THE MASQUERADE RENDSZERÉT HASZNÁLJA MAJD

Dungeons

kiadó **KALYPSO MEDIA** fejlesztő **REALMFORGE** megjelenés **2011**

Gonosznak lenni mindig jó, főleg egy olyan játékban, ahol ártatlan lovagokat kell veszélyes barlangokba csábítani, hogy ott aztán... na várjunk csak, egyszer már volt hasonló, hiszen a Dungeon Keeper már kijátszotta a gonoszkártyát: az is stratégia volt, ott is kis gonlinok segítségével kellett építkeznünk, és ott is az volt a cél, hogy alaposan ellássuk a barlangrendszerünkbe pofátlankodó hősöket. A Realmforge játéka szerencsére nem egyszerű koppintás vagy nyúlás, néhány érdekesebb csavarral új színt visznek a régi receptbe. Az alapok tehát maradnak: a feladatunk, hogy egy olyan kazamatarendszert építsünk fel annak minden kellékével, ami elég csábító a környező Sirök számára – és itt lép életbe az első különbség. A Dungeon Keeperben az volt a feladat, hogy minél hamarabb kitessékeljük a vállalkozókat, a Dungeonsban azonban az a cél, hogy minél jobban érezze magát a barlang legújabb látogatója. Ha harcos, legyen kit legyőzni; ha tolvaj, legyen mit feltörni és ellopni; ha varázsló, akkor meg legyen alkalma meglengetni a vesszőjét – persze mindezt úgy, hogy a berendezésnek ne essen komolyabb baja. Aztán ha már kibolondozták magukat az áldozatok, lecsapolhatjuk a szerencsés esetben virágos jókedvre kerekedett szerencsétlenek lelkét, ami – micsoda véletlen – pont az az anyag, ami a nagyobb barlangok működtetéséhez kell. Azon túl tehát, hogy most majd nem a saját szörnyeinket kell boldoggá tennünk, hanem az ellenfelet, a történeti szálban is van egy közepesen meglepő fordulat: ezt az egészet azért csináljuk, hogy bosszút álljunk az... előző csajunkon. Hát igen, a szédült němber nemcsak otthagyott minket, de ráadásul az addig birtokolt gonoszságunkat is elszedte, szóval most ott állunk pőrén, és kénytelenek vagyunk mindent újrakezdeni egy 1.0-s labirintussal. A képek alapján szerencsére a Dungeons a nagy előd humorát és báját sem nélkülözi majd (nagyon remélem, hogy a minket segítő kis koboldokat megint a grabancuknál fogva tessékelhetjük majd odébb), ráadásul a készítők a megfelelő alázattal nyúlnak a stílushoz, szóval lehet gyakorolni a sátáni kacajt, mert jövő tavasz környékén nagy szükség lesz egy igazán jól csengő mwuhuhhahahára.

Megint a kalózok!

Ha valaki fél évvel a konzolos megjelenés után sem mondott le a reményről, miszerint egyszer majd PC-n is kijön a Super Streer Fighter IV, az készüljön a legrosszabbra, mert nagyon úgy tűnik, hogy hiába vár. A Capcom képviselői bejelentették, hogy az eredeti Street Fighter IV borzalmas szereplése miatt nincs esély a Super-változatnak, és ezért természetesen a kalózokat terheli a felelősség. Egy pillanatig értsünk egyet, hiszen játékot lopni nem szép dolog, de aztán áskálódjunk tovább. Egy korábbi interjúban ugyanis kiderült, hogy a portolás jóformán készen van, ugyanis a játék eleve DirectX-kompatibilis környezetben készült, ráadásul a kalózok ellen jó megoldást nyújtana, ha csak a Steamen keresztül lehetne elérni a játékot. Nem állítom, hogy akkor aztán senki nem warezolná le, de tény, hogy a Steam szinte tökéletes választás lenne, hiszen nemcsak a vásárlás egyszerűsödik le, de az ellenfelek megtalálása is. Vajon a Capcom miért nem fekteti bele azt a minimális energiát mégis a fejlesztésbe? Egyesek szerint elégedetettek azzal a sikerrel, ami a konzolos változatból jön, mások szerint meg ők még nem jöttek rá, hogy a warez ellen nem durva büntetésekkel vagy másolásvédelmi megoldásokkal kell harcolni. A hivatalos magyarázat (és egyben az évtized legrosszabb kifogása) szerint nem akarnak kitolni azokkal, akiknek nem áll rendelkezésére a Steam. Inkább kitolnak mindenkivel, akinek nincs konzolja – illetve persze leginkább saját magukkal, hiszen bár tény, hogy a torrentszerverek nem pörögnek fel majd a PC-s változat feltörése után, de azért egy 99%-ban már átportolt játékkal valószínűleg lehetett volna keresni egy kis pénzt. Arról nem is beszélve, hogy hosszú távon igen-igen negatív hatása lehet annak, hogy a teljes PC-s közösséget büntetik ahelyett, hogy most, amikor szinte semmit sem buknának (hiszen nincs szükség az egyébként borsos átállási költségekre), gesztust gyakorolnának felénk. „A Super Street Fighter IV a warezellenesség jegyében csak digitális terjesztésben lesz kapható" – mennyivel jobban hangzik, nem?

TOP 10

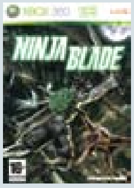
MAGYARORSZÁG 09.13 – 09.19

Dragon Age: Origins Awakening

A Dragon Age tartja magát, valószínűleg egészen a második rész megjelenéséig bérelt helye van a top 10-ben.

PCG 10.06 **87%**

Ninja Blade



Chrisnek továbbra sem sikerült PC-s borítóképet kerítenie. Vajon előbb kerül le a listáról a játék, mint hogy ez összejön?

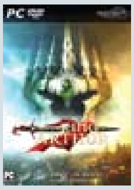
PCG 10.01 **61%**

StarCraft 2

Tessék, itt a bizonyíték: a Ninja Blade jobb játék, mint a StarCraft 2.

PCG 10.09 **94%**

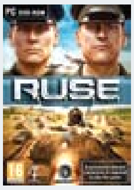
King Arthur



Első pillanatban eszembe jutott, hogy valami „király"-poént kellene elsütni, de annyira még nincs késő...

PCG 10.01 **84%**

R.U.S.E.



Micsoda? A R.U.S.E. a magyar listán? Biztos nem csak valami félrevezető hadművelet ez? Nézze meg mindenki alaposan!

PCG 10.11 **78%**

The Sims 3: Ambitions

Ha valakinek nem sikerül a valós életben álomállást szereznie, még mindig kiélheti magát a Sims 3-ban...

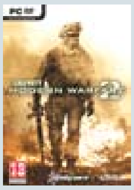
PCG 10.08 **79%**

The Sims 3

...mármint csak akkor, ha kivételesen nem inkább az alapjátékkal ütné el a szabadidejét.

PCG 09.07 **88%**

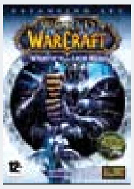
Call of Duty: Modern Warfare 2



Épp most olvastunk egy felmérést, hogy amíg az emberek továbbra is veszik a CoD 4-et és 6-ot, a World at War nem fogy.

PCG 09.13 **95%**

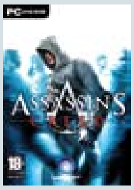
World of Warcraft: Wrath of the Lich King



Igen, az előző három ugyanaz, mint volt. Ha ti ugyanazokat veszitek, mi miért találjunk ki új dumát?

PCG 09.01 **97%**

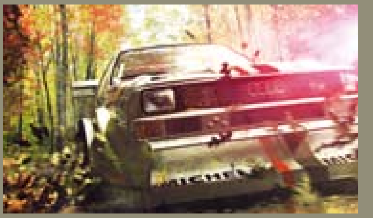
Assassin's Creed



Nem akarok beleszólni, hisz mindenki azt játszik, amivel akar, de... Ugye tudjátok, hogy ennek van második része...?

PCG 08.05 **79%**

AZ INFINITY WARD EXMUNKÁSAIBÓL ÁLLÓ SPAWN ELÁRULTA: KÉSZÜLŐ JÁTÉKUK MULTIPLATFORM LESZ – EZ MINDEN, AMIT TUDNI LEHET



DiRT 3

kiadó **CODEMASTERS** fejlesztő **CODEMASTERS** megjelenés **2011**

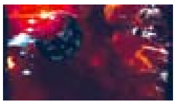
Már az előző DiRT nélkül is el tudtam volna képzelni a világot, de ha a Codemasters szerint van még szufla a sorozatban, akkor érdemes vetni a dologra egy pillantást. Sajnos a hír környékére sorjázott képek egyelőre korántsem a végleges állapotot tükrözik, inkább azt, hogy is képzelik el a dizájnerek a jövőre megjelenő autós játék látványát. Persze a DiRT-sorozattal sosem az volt a baj, hogy nélkülöznünk kellett volna a grafikai részleteket, sőt, az első rész még akár szimulátorként is megállta a helyét, azonban az angol cégnél mintha a tervezők sem tudnák pontosan, hogy akkor most arcade stílusú szappandobozversenyeket, vagy vérpofi életjátékot kellene gyártani (ennek ékes bizonyítékáért lapozzatok előre az F1 2010 tesztjéhez). Egyelőre sok részletet nem tudni, lesz ötven autó, a szokásos karriermódban pedig nemcsak a „hétköznapi" ralis versenyeket kell teljesítenünk, de felléphetünk majd gymkhanákon is (nagyon rövid, maximum másfél perc alatt teljesíthető, de pokolian technikás – és ettől aztán baromi látványos – pályákon hajtják a fizikai határokon túl az autókat). Ken Blockról még nem esett szó, de ő mintha egy Ford volánja mögött nyomná a pedálokat, márpedig a kiadott képek többségén ez a jármű szerepel. A személye ellen nincs kifogásunk, de ha megint az jelenti majd a tuningot, hogy mi lóg le a tükörről, meg hogy milyen színű a takaró a lakóautóban, hát komolyan nekilátunk tüntetést szervezni.

NASCAR = ACTIVISION

A hírek szerint a továbbiakban az Activision veszi át a többnyire ovális pályán száguldó amerikai cirkuszt – az elmúlt években folyamatosan romlott a Nascar-sorozat minősége, így reméljük, hogy ez a váltás végre meghozza a várt feltámadást. Mondjuk ehhez az sem ártana, ha Bobby Kotick cége egy hirtelen csoda folytán az állandó sorozatgyártás helyett a minőségre is odafigyelne egy kicsit.

MENNYIT ÉR EGY ÁTVEZETŐ VIDEÓ?

És ha már szóba került az Activision: az imént emlegetett Bobby Kotick nem bírta ki a szeptembert sem égbekiáltóan nagy marhaság nélkül: elmondása szerint cége komolyan gondolkozik azon, hogy pénzért árulja a játékok átvezető videóit. Hogy pontosan milyen formában is szeretnék ezt megvalósítani (játék közben megadható bankkártyaadatok, vagy átalánydíj), az még kérdéses – a népharagból ítélve valószínűleg sehogy.



EVE ONLINE

Örülhetnek az EVE Online rajongói: novemberre datálódott a legújabb, tizennegyedik frissítés megjelenése. Az Incursion a grafikai elemek megszépülésén túl egy új, minden eddiginél nagyobb háborút is jelent a korábban sem túl békés játék világában, és állítólag az eddig szintén nem túl ritka intrika is alaposan felerősödik majd. Ez annak fényében különösen érdekes, hogy a közelmúltban egy agyafúrt játékos valós pénzben számolva nagyjából 45 000 dollárnyi értéktől szabadította meg üzleti partnereit. Az élet harc.

Az EA bedobta a törölközőt

Szerencsére a cím alapos túlzás: az Electronic Arts egésze persze köszöni szépen, nagyon is jól van, azonban az MMOG-részleg alapjaiban recseg, már ha egyáltalán áll még. A cég a közelmúltban két, meglehetősen nagy költségvetéssel fejlesztett játékát dobta a malacok közé meglehetősen gyors ütemezéssel: az All Points Bulletinnél talán már a szerverek sem mennek, az eredetileg fizetős Need for Speed World pedig nagyjából egy héttel a megjelenés után lett ingyenes. Igazából persze magunk között bevallhatjuk, hogy nagy meglepetést egyik cím bedőlése sem hozott: az előbbi, rabló-pandúr-szimulátor játékmenetében és lehetőségeiben volt alapvetően elhibázott, az utóbbi autós cím pedig pénzért csak a legelvakultabb NFS-rajongók egy igen szűk rétegét csábította a kasszákhoz. Fölmerül persze a kérdés, hogy vajon az EA szakemberei nem látták ezt előre? Tényleg nem volt egyetlen ember sem a cégnél, aki az asztalra csapott volna, hogy felébressze a negédes álomban ringatózó többieket, hogy még idejében leállítsák a történéseket? Nos, úgy tűnik, utólag persze már mindenki nagyon okos, az NFS: World buktája után pár héttel szállingózni kezdtek a bűnbánó magyarázkodások, amikben többek közt elhangzott az is, hogy talán nem kellett volna az utolsó leheletig sajtolni a Black Boxot, az autós sorozat korábban igencsak ötletes és kreatív fejlesztőit. Ha megnézzük a közeljövőben várható EA-programokat, talán már látszik, hogy kigyomlálták az APB-hez és az NFSW-hez hasonló aknákat, sőt, az egy frachise-hoz tartozó címek egymást követő epizódjait is vetésforgó-szerűen osztották fel a különböző fejlesztőcsapatok közt – így bár továbbra is évente jön új Need for Speed, egy-egy teamnek akár két-három év is jut a fejlesztésre.

A HALO REACH AZ ELSŐ NAPON 200 MILLIÓ DOLLÁRT HOZOTT A KIADÓNAK – ENNYIT A GAZDASÁGI VÁLSÁG VISSZATARTÓ EREJÉRŐL

A nagy sorozatok miatt nincs új ötlet

Érdekes kijelentést tett az új Bond-játékon dolgozó Bizarre Creations munkatársa, Peter Coller. Szerinte egyértelmű, hogy a kiadók és a fejlesztők miért nem mernek semmi újjal előrukkolni mostanában: egyszerűen túl sok, már alaposan bejáratott sorozathoz készül folytatás, és ezek elszívják az életteret az ismeretlen brandek elől. Valószínűleg olvasóinknak is feltűnt, hogy 2010-ben nagyon kevés kivételtől eltekintve csak olyan játék jelent meg, aminek egy szám is volt a címében, így lehet valami Coller úr véleményében: a Call of Duty, a Medal of Honor vagy az Assassin's Creed mellett az újítással kísérletező alkotások halálra vannak ítélve. „Ha nem egy Bond-címen dolgoznánk, hát alaposan be lennék tojva – az a nagy szerencsénk, hogy a Black Opsra és az új MoH-ra áhítozó hardcore játékosok csak igen kis szeletét teszik ki a Blood Stone célközönségének, így a mi sikerünk már csak rajtunk múlik. Persze nem nyugodhatunk meg teljesen, hiszen karácsony környékén olyan nagyágyúkkal kell majd versenyeznünk, mint a Star Wars, a Gyűrűk Ura, vagy épp a Harry Potter legújabb epizódja", vélekedik a Bizarre pályatervezője. Érdekesség azonban, hogy a szintén Bond közeli Golden Eye-t annak ellenére sem tartják vetélytársnak, hogy az konzolos körökben valóságos legendának számít. „A Golden Eye nem ellenfél, hiába jelenünk meg nagyjából egy időben. Szerintem a rajongók ebben az esetben nem választják majd az egyiket vagy a másikat, hanem egyszerűen örülnek a dupla ajándéknak."

AZT BESZÉLI MÁR...

AZ ATARI EGYRE TÖBBET GONDOLKOZIK AZON, HOGY NEKILÁT a Rollercoaster Tycoon legújabb, negyedik részének. A vidámpark-szimulátor korábban nagyon jól ment, a kiadó most a rajongókat szondázza, hogy mennyire állnak készen egy új epizódra. Egészen félelmetes még belegondolni is, mi mindent ki lehetne hozni a mai technológiával a játékból – elég csak a hullámvasút-tervezésre gondolni.

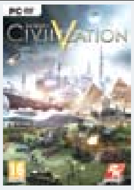
NYÍLT VILÁGÚ LESZ A LEGÚJABB TOMB RAIDER – LEGALÁBBIS erre enged következtetni az a néhány információmorzsa, amit a fejlesztők kotyogtak ki a minap. Állítólag Lara fiatalkori kalandjai kerülnek a középpontba, egy japán szigeten, ahol a helyszíneket olyan sorrendben és annyiszor járjuk majd be, ahogy tetszik, lesznek kis mellékküldetések is, no meg minden egyéb, ami a sandbox játékmenethez kell. GTA: Tomb Raider? Jöhet.

A GEARBOX CSAPATA MOSTANÁBAN NAGYON ELFOGLALT: A TENGERNYI Borderlands-DLC legyártása után nemcsak a Duke Nukem Forevert fejezik be 2011-re (hiszem, ha játszom), de a két éve jegelt Aliens: Colonial Marinesből is lehet valami – azért kíváncsiak lennénk, mit szednek a srácok: dolgoznak egy olyan játékon, amit többször is eltemettek már, meg egy másikon, amit évekkel ezelőtt halálra ítéltek. Jó móka lehet...

TOP 10

STEAM 09.20 – 09.26

Sid Meier's Civlization V



Lehet, hogy drága, lehet, hogy a rajongók nem ezt várták, de azért a Civilization még mindig hatalmas gamermágnes.

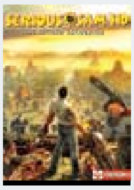
PCG 10.11 **91%**

F1 2010

Szerintünk mondjuk nem lett akkora durranás, de tény, hogy az elmúlt pár évben nem sok jobb jött F1-témakörben.

PCG 10.11 **82%**

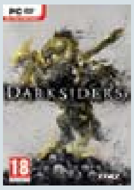
Serious Sam HD Gold Edition



Bár egyszerűsége a szakócáéval vetekszik, az emberek még most is imádják – pláne HD-ben, felújított grafikával.

PCG XX.XX **XX%**

Darksiders



Kérdeztem Bate-et, hogy mi is ez: „hát ilyen izééé... Na mondd már... God of War... hack-and-slash... izé". Csak hogy tudjátok.

PCG 10.11 **86%**

Lara Croft and the Guardian of Light

Annak ellenére nagy siker, hogy se Lara me... mozdulataiból, se a kooperatív játékból nem látni egy picit sem.

PCG 10.10 **90%**

Battlefield: Bad Company 2

Épp kezdenénk lejönni a szerről, mikor bejelentik, hogy mehetünk majd Vietnamba is... Chris azóta Rolling Stonest dúdol.

PCG 10.04 **93%**

Left 4 Dead 2

Zombis témában nincs megállás: nemcsak a Dead Rising 2 jött ki, de a Left 4 Dead 2 is pörög tovább.

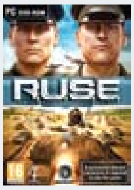
PCG 10.01 **90%**

Garry's Mod

3 dollárért valószínűleg azok is megvették, akiknek lövésük sem volt arról, pontosan mire is adnak ki pénzt.

PCG XX.XX **XX%**

R.U.S.E.



A RUSE (kész, nem írom le többet pontokkal) a Steamen is szép siker volt, és ez most nem átverés.

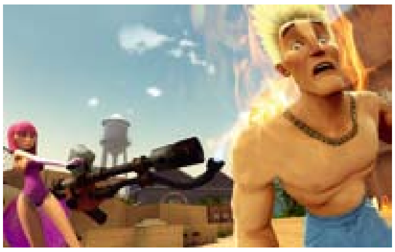
PCG 10.11 **78%**

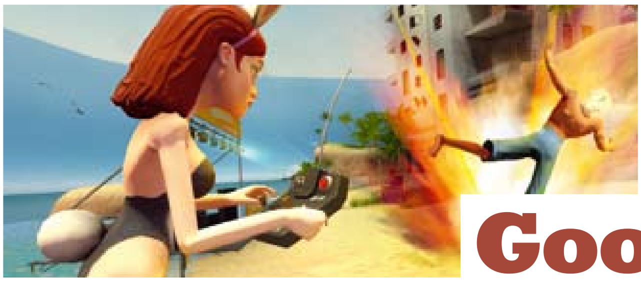
Dead Rising 2

Ahogy kicsit feljebb írtam, a zombis biznisz sosem hal meg (hehe): a Dead Rising 2 PC-n is szépen nyitott.

PCG 10.11 **84%**

2010 ELSŐ FÉLÉVÉBEN A DIGITÁLIS TERJESZTÉSBEN ÉRTÉKESÍTETT JÁTÉKOK SZÁMA MEGHALADTA A DOBOZOS TERMÉKEK FORGALMÁT





Bloody Good Time

kiadó **UBISOFT** fejlesztő **OUTERLIGHT**
megjelenés **2010. OKTÓBER 27.**

Ha bárki olyan olvasná e sorokat, akinek mond valamit a The Ship című többszereplős FPS, az ne is olvasson tovább, mert a lényeg ugyanaz: stílusos gyilkolás, rajzfilmszerű környezet, satöbbi. Aki viszont csak néz bambán, de szereti az FPS-eket, az kezdjen örülni, mert az Outerlight elborult elméi az 1920-as évek hangulatát idéző hajós gyilkolósdi után egy napjaink filmes világában elhelyezett mókán dolgoznak. Az alaptörténet szerint a nyolcszereplős deathmatch végeredményétől függ, hogy ki kapja meg a szerepet – szerencsére ez a valós filmes válogatásokon egyáltalán nem így megy (ellentétben például a játékmagazinok szerkesztői állásainak utódlásával, ugye). A rajzfilmszerű környezetről már ejtettünk szót, illetve az látszik is a képeken, de a korábban csak Hollywood Murder Partyként ismert játékban nem a megszokott repertoárból kell majd fegyvert választanunk. A kötelező tűzszerszámokon túl lesz palacsintasütő, lángszóró, távirányítható bomba és számszeríj is. Az Outerlight első próbálkozása egész szép sikereket ért el Steamen, érdemes odafigyelni a következő ötletükre is.

A Microsoft a kezébe veszi a dolgokat

FABLE III

Microsoft FLIGHT

AGE OF EMPIRES ONLINE

A hírek megszállott olvasói talán már többször is belefutottak olyan mondatokba a rovat hasábjain, amiben arra célozgattam, hogy véleményem szerint a Microsoft nem igazán tesz meg minden tőle elvárható lépést a játékipar PC-s vidékének szinten tartásáért – most vagy az van, hogy igazam volt, vagy valaki Redmondban megunta, hogy állandóan ezt írogatom, ugyanis csoda történt: valaki észbe kapott a szoftveróriásnál. A Microsoft Game Studios egyik fejese, Dave Luehmann ugyanis egy interjúban azt fejtegette, mekkora is a cég felelőssége abban, hogy a platform visszakapja a régi dicsőségét. „A helyzet az, hogy a közelmúltban elég sokszor kritizáltak minket amiatt, hogy túl nagy erőbedobással toljuk a konzolunk szekerét, közben meg semmit sem teszünk a PC-s társadalomért. Nos, ez most megváltozik: a Fable III, az Age of Empires Online és a Microsoft Flight az első három cím, amivel erősítünk a platformon, de mindenki biztos lehet abban, hogy nem állunk meg ennyinél." Az interjú legnagyobb részében Luehmann arról beszél, hogy bár szerinte nem feltétlenül csak a Microsoft feladata lenne az átmeneti hullámvölgybe került iparág felvirágoztatása, hosszú távon csak jól járhatnak azzal, ha ők az elsők, akik komolyabban foglalkoznak a problémával. Az eszköz már évek óta készen áll, hiszen a Games for Windows – Live szolgáltatás PC-n legalább annyira jól működhetne, mint Xbox 360-as testvére a konzolokon, de mivel az elmúlt két évben az is inkább csak nyűg volt, mint valós pozitívum, nem árt majd faragni rajta kicsit. „A legnagyobb piaci szereplők feladata, hogy új irányba indítsák meg a folyamatokat. Kipróbálunk majd ezt-azt, hogy lássuk, mi működik, és mi nem." Egy kis segítség tőlem: ha adunk ki játékokat PC-re, az működik, ha nem, az nem.

twitter

Azt csiripelik...

Havi válogatás a játékvilág fontosabb és kevésbé fontos szereplőinek twittjeiből. Érdekességek, információk egyenesen a célszemélyektől. A twittek az esetek többségében angolul olvashatók, összeállításunkban a fordításokat közöljük.

twitter.com/EAHungary

Jövő héten többszemélyes, korlátozott idejű nyílt Medal of Honor bétateszt indul. Bővebben itt tájékozódhatsz: http://bit.ly/deDBIW

Az Electronic Arts hazai csapata igyekszik folyton informálni a játékosokat.

twitter.com/nintendohungary

Exkluzív hírt csiripelünk itt nektek: A Donkey Kong Country Returns december 3-án érkezik meg Európába!

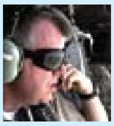
És persze a magyar Nintendo-disztribútor is mindig képben van...

twitter.com/Bate81

Az nem állapot, hogy már két napja nincs otthon kávé.

Bate-nek kávé nélkül meglehetősen húzós a lapzárta...

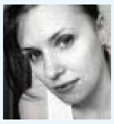
twitter.com/majornelson



Olyan reggelem van, hogy bármilyen technikai eszköz, amihez hozzáérek, nem hajlandó rendesen működni.

Még az Xbox Live gurujának is vannak néha rossz napjai...

twitter.com/Midnite_



Képtelen leszek összehozni egy invokációs rituálét, mert szeptember 27. van, és még mindig semmi hír :(#cataclysm

Midnite kollégánk nehezen bírja már az új WoW-kiegészítő nélkül...

twitter.com/w576

Ez a hét pályázhat a legzsúfoltabb ever kategóriára – ha túlélem, kiköltözöm egy kávéültetvényre egy darabig.

Wilson kollégánk pár perccel korábban kapta meg a MoH-ot tesztelésre.

twitter.com/bobbykoticksays

További költségcsökkentésre van szükség. A Guitar Hero 7-et lehet, hogy kiadjuk a Digipen studiosnak. Úgy hallottam, ingyen dolgoznak.

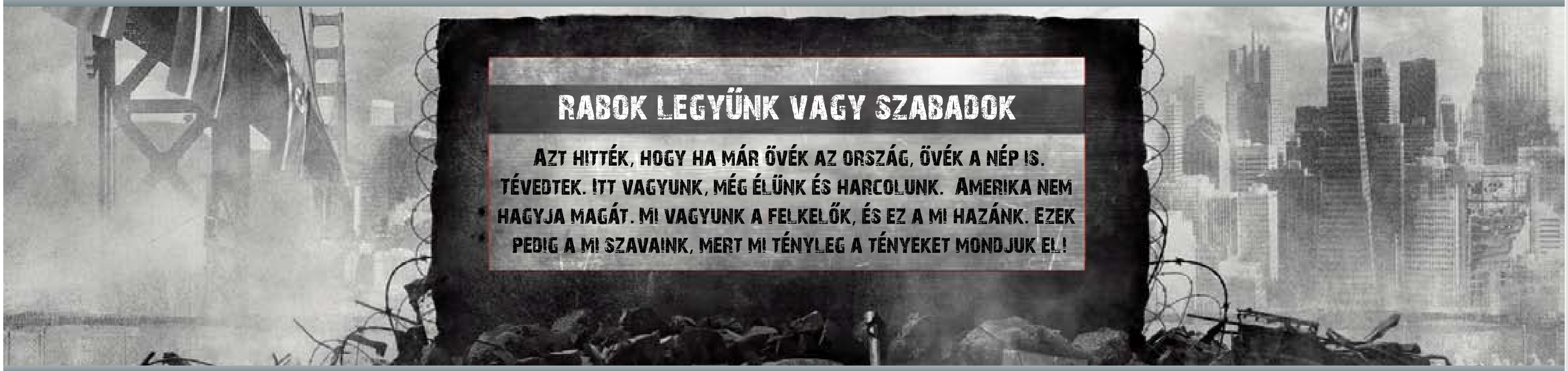
A legviccesebb játékos twitter minden nap Bobby Koticon élcelődik. Keményen.

A MICROSOFT SZERINT NEM LEHETETLEN, HOGY AZ ÚJ FEJLESZTŐ MUNKÁBA ÁLLÁSÁVAL GYAKRABBAN JÖNNEK MAJD AZ ÚJ HALO-RÉSZEK

HOMEFRONT - Szabad Amerikáért Mozgalom - Windows Internet Explorer

Favorites | Észak-Koreai Népi Demokr... | HOMEFRONT - Szabad ... | Top 10 amerikai terrorista

HOMEFRONT™



TÁMOGATÓINK

THQ · DIGITAL EXTREMES · PLAYSTATION 3 · XBOX 360

A haza szolgálatában
2011 februárjától

POKOLBÉLI VÍG NAPJAIM

2027.04.21. 07:30 **MadmX**

Sosem hittem volna, hogy boldogságot fog okozni a kecsketej. Vagy az, hogy van meleg vizem, van egy kis áram, amivel éjszakánként a borús és rideg sötétet meleg és biztonságot adó menedékké változtathatom. Kecsketej és szakáll: már csak ez maradt nekünk, a túlélőknek. Túlélők! Sokkal inkább remeték. Senki sem gondolta volna, hogy erre a sorsra jutunk. Hiszen amerikaiak vagyunk! Miénk volt a világ, minket hívtak akkor, ha baj volt, de mentünk akkor is, ha nem hívtak. Országokat szabadítottunk fel, legyűrtük a komcsikat, a szovjeteket, a tálibokat, fél évszázada odapörköltünk a koreaiaknak is, erre most… nincs semmi. Csak a két kezünk, a régi emlékek, a fényes, vagy legalább kibírható jövő árnyképe, a drágán megvett házak romjai és persze a sok szemét és kacat, ami megmaradt.

És most ebből építünk, ha nem is birodalmat, de menedéket. Közösségeket, olyanokat, ahol nem kell attól félnünk, hogy egy kósza járőr kiszúr és feldob minket a komcsiknak. Éjjelente nem dörömbölnek a koreai disznók az ajtókon, nem forgatnak fel mindent az ellenállók után. Ki tudja, meddig, de most biztonságban vagyunk. Mindent Boone-nak köszönhetünk. Ő volt az, aki összeszedte a nép maradék tettre kész tagjait, mintha homokszemeket fogna az öklei között. Ami kiszaladt, az nem is volt méltó arra, hogy maradjon; ami a markában rekedt, az viszont örökre a közelében maradt.

Boone volt az, aki megszervezte a mi közösségünket. Meglátta a lehetőséget a lepusztult házakban, és addig kutakodott a közeli szemétdombon, addig gyűjtötte maga köré a híveket, míg létre nem hozta ezt a biztosnak tűnő menedéket. Hálásak lehetünk neki, hiszen sokkal több mindenünk van, mint bárkinek. Mi nem a lerombolt nagyvárosokban rejtőzünk, nem kell, hogy a kihalt pusztaságot járjuk a mindennapi betevőért. Megvan a magunk kényelme: vannak napelemeink, amikkel táplálhatjuk azt a kevéske megmaradt gépet. Van öntözőrendszerünk, amivel a friss zöldségeket és gyümölcsöket öntözhetjük, gondozhatjuk. Vannak kecskéink, így mindig jut friss tej és esetenként friss hús az asztalra. Van víztisztítónk, amivel a szennyezett, koszos és mocskos esővízből igazi ínyencséget szűrhetünk. Sőt, ahogy hallom, Jack még egy kis igazi házi főzetet is készül csinálni – csak aztán ne robbanjon ránk az egész hóbelevanc! Boone egyszer már így is szét akarta rúgni a seggét, mikor a település fölé húzott álcaháló egy ponton kiégett. Jack szerint baleset volt, de túl hangosan durrogtatta a petárdákat ahhoz, hogy ezt bárki elhiggye!

Én is ilyen vagyok. Túlélő. Harcos. Egy szemétláda. Elszánt felkelő! Mert tudom, hogy eljön még a mi napunk, hogy lesz még olyan nap, hét vagy hónap, mikor nem a túlélésért küzdünk, hanem az életben maradásért. De nem az oszladozó menedékben, hanem a lövészárkokban; a lerombolt, golyózáportól visszhangzó utcákon hasalva; akkor, mikor kést, tőrt vagy golyót mártunk a mocskos komcsikba, és visszafoglaljuk azt, ami a miénk!

EZT NEKED, MAXIMUS!

2027.04.24. 07:30 **WalterSobChak**

Boone és én ma portyázni mentünk. Eredetileg nyomkövetőket akartunk volna keresni. Boone kitalálta, hogy ha párat rá tudnánk aggatni az őrjáratokra, akkor nemcsak azt tudnánk mindig, hogy merre járnak, de még terveket is szőhetnénk ahhoz, hogy meglepjük őket. Az őrült Connor már megint lebuktatott minket: amikor már majdnem odaértünk a koreai ellátmány-raktárhoz, elkezdett hangosan szitkozódni. Nehezen tűri már a komcsik gondolatát is. Valahol érthető, hiszen nemcsak a házát vették el, de pár hónapja már ki is nyiffantották az idiótát. A hülyéje azt hitte, rajta nem fog a golyó! De még így is hajthatatlan, legszívesebben puszta kézzel verné pépesre az összes megszállót.

Még szerencse, hogy velünk van Boone, és menet közben is támadnak ötletei, hiszen mikor a közeli város határába értünk, meglátta a könyvtárat, és úgy döntött, hogy körülnézünk. Milyen jó ötlet is volt! Bár az épület nagy része leégett, a pincében, az archívumban még maradt könyv dögivel. El is hoztunk párat, legfőképp azokat, amik hasznosnak tűntek. A házi barkácsról szólót, hogy fejleszthessük a cuccainkat a menedékben; a kungfut, karatét és a többi közelharci marhaságot bemutató kiadványokat, valami Ázsia-mániás tuti örülni fog neki! A legértékesebb talán pont egy komcsi könyv volt, amit azt taglalta, hogy még a kubai válság idején a felkelők milyen taktikákkal kerekedtek felül a sokszoros túlerőn! Ki a franc gondolta volna, hogy pont a komcsik segítenek majd nekünk?! Én azt mondom, napalmot a nyakukba, Vietnamban is bejött!

Na jó, persze napalmunk sincs, nemhogy repülőnk, amivel a nyakukba zúdíthatnánk a pokol tüzét. Kocsink is alig akad, mert minden használható alkatrész automatikusan Góliátba

GÓLIÁT MINDENT VISZ

Bár a Bibliában Dávid győzött, szinte biztosak vagyunk abban, hogy itt, a hazán bizony Góliát csap oda a rohadt koreaiaknak! Csak nézzétek, hogy ez a monstrum milyen játszi könnyedséggel szakítja át a falakat, tigrishez hasonló gyorsasággal és ügyességgel veszi be a kanyarokat, hogy az ellenséges tűz közepén is onthassa magából a halált számtalan célkövető rakétájával! Az EMP elleni védelmét ugyan még nem dolgoztuk ki, de kinek kell páncélozott csapatszállító, tank – Góliát a miénk, a népé, a felkelőké!

2010

Egy észak-koreai tengeralattjáró torpedóval lövi szét a dél-koreai Cheonan hadihajót. Az északiak tagadják a támadást, szerintük csak baleset történt.

2011

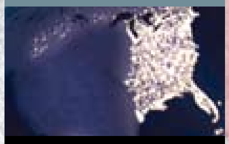
Az új vezetés előszelében Észak-Korea gazdasága, és vele együtt a hadiipar meglódul. Drasztikusan felfejlődik a hadsereg: az ENSZ beavatkozást sürget.

2012

Meghal az Észak-Koreát évtizedekig uraló Kim Dzsong-Il. Utódja a népnek már bemutatott fia, aki egy új korszak beköszöntét ígéri a béke jegyében.

2022

Az Egyesült Államokból indulva kitör a harmadik világgazdasági válság. Az USA helyzete a világban végleg megrendül, amit egy járvány is súlyosbít.



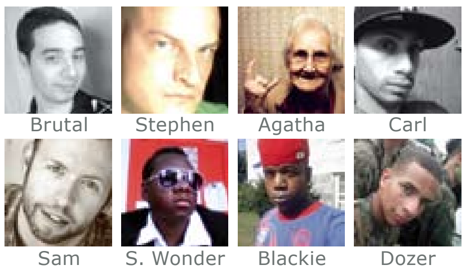
2027

Az észak-koreai, a békének szentelt műholdról kiderül, hogy valójában támadó fegyver: az általa kibocsátott EMP impulzus térdre kényszeríti Amerikát

Homefront a Facebookon

Tetszik

2,049,514 ember szereti: Homefront



Brutal · Stephen · Agatha · Carl
Sam · S. Wonder · Blackie · Dozer

HOMEFRONT

homefront – az ellenállás

Nincs is jobb reggelire a friss kecsketejnél és a már majdnem érett almánál – ha jól indul a reggelem, jobban esik a koreaiak lemészárlása is!
3 órája

Ma három közös dolog is volt köztem és egy koreai között. Ő elvesztette a fejét, én a kutyám, aztán végül megint ő vesztette el – az életét.
16 órája

Góliát első tesztje jól sikerült, bár mind majd' beszartunk, mikor rükvercből indult, és majdnem kilapította Boone-t.
2 napja

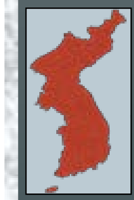
twitter — Join the conversation

Majdnem mi is odavesztünk a parkolóban, de a fehér foszfor azért jól bevált!

Lehet, hogy nem a legszebb, de az otthonunk a legfelkészültebb település széles e vidéken!

EMLÉKEZZÜNK A TRAGÉDIÁRA

A tragédia elkerülhetetlen volt. Minden 2012-ben kezdődött, mikor az új, békét és a régi sérelmek helyrehozását sürgető rezsim alatt egyesült a két Korea, létrehozva az Egyesült Köztársaságot.

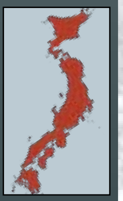


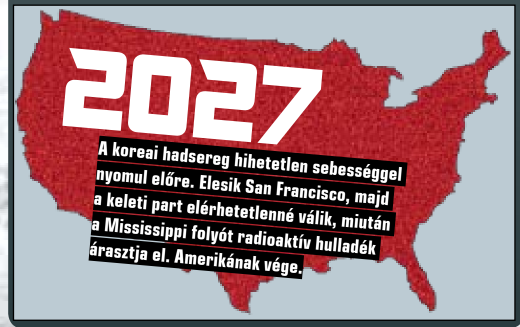
2013

A megerősödött Korea addig hirdeti a békét, míg a két Korea nem egyesül, és meg nem születik az Egyesült Köztársaság – észak megkezdi az előrenyomulást.

2018

A Nintendo országa nem bírja a nyomást és a megfélemlítést, a koreai sereget látva inkább beadják a derekukat az annektálásnak: Korea megkaparintja Kelet-Ázsiát





FRISS HÍREK | **TÖRTÉNELEM** | **VÉLEMÉNY**

LÁNGOKBAN A HAZA

Bár a haza most elveszettnek látszik, nem ez az első alkalom, hogy meg kell küzdenünk azért, ami a miénk! Hiszen egyszer már megvédtük az országot a britektől 1775-ben, a Függetlenségi háborúban – és megszületett az Egyesült Államok. A gaz britek 1812-ben majdnem a porig égették a fővárost, de három évvel később ismét mi győzedelmeskedtünk – és megszületett az Amerikai Nép ereje! A hatvanas években a kommunisták éheztek Amerika földjére, de visszavertük őket – és megszületett az amerikai világhatalom! Mert bár most elnyomók uralkodnak felettünk, a föld, a csodálatos Amerika a miénk, és mindent megteszünk azért, hogy ez így legyen, keletről nyugatra, északról délre!

Butch nem az ebédet, hanem a nitroglicerint főzi: nincs is jobb reggelente a robbanószer szagánál!

Góliátnak senki és semmi sem állhatja útját: egy rakéta minden akadályt eltakarít!

Az éjszakai helikopteres őrjáratokat kicselezni bizony nem egyszerű feladat!

ELLENÁLLÁS KÉPEKBEN

kerül! Ó, Góliát, ha hívő lennék, talán istenként tisztelném, így viszont csak gyönyörködöm a szinte sebezhetetlen acélvázában, a kevlárborításában és a fegyvereiben. A rakétakilövőben, ami csak úgy osztja a halált! Bárkit és bármit szinte azonnal elpusztít. A harc sűrűjében még nem mertük kipróbálni, mert kell még egy-két alkatrész, mire tényleg igazán menetképes lesz. Szar lenne, ha elakadna egy épületben, miközben áttöri a falat! De mindennek eljön az ideje, Góliát napokon belül elkészül, és akkor majd meglátjuk, milyen bátrak lesznek a rohadt ferdeszeműek!

DÁVID ÉS GÓLIÁT

2027.04.30. 07:30 **JohnSP**

Tökéletesen sikerült a teszt! Walterrel kipróbáltuk a tankot - visítoztunk a röhögéstől, mikor megláttuk a koreaiak rémült arcát! Épp őrjáratoztak, a mozgásérzékelő segítségével sikerült pont akkor meglepnünk őket, mikor senki nem volt a közelben. A végeredmény? 1:0 ide, ezt nektek, rohadékok! Góliát fantasztikus volt, csak ránéztünk arra, akit el akartunk pusztítani és pár másodpercen belül nem maradt hátra semmi, csak egy porfelhő! A rakétakilövő tökéletesen üzemel, csak úgy ontja magából a halált, egyszerre több irányba is.

Rhianna most nem volt velünk, de azt az őrült amazont teljesen hidegen hagyja Góliát. Azt mondja, hogy ő már nem bízik sem gépben, sem emberben, csak a puszta kezében. Mostanság elég sokat láttam az udvaron, amint a közelharci könyvekbe dugja a fejét. Kitalálta, hogy a leggyorsabban és a legcsendesebben úgy tudja elintézni a vágott szeműeket, ha mögéjük lopakodik, és kitöri a nyakukat. Talált valami újságot is még 2009-ből, amin volt éjjellátó szemüveges tag szerepelt, amint épp a sötétből előbújva leselkedett egy terroristára!

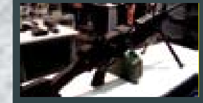
FEGYVER APRÓ

Használd ki az utolsó lehetőséget, holnap már lehet, hogy lecsap ránk a megszálló zsarnokság! A személyes adatokat bizalmasan kezeljük, a csomag a lehető leggyorsabban odaér a megrendelőhöz, az áru pedig az elérhető legjobb minőség!

MAI KEDVENCÜNK

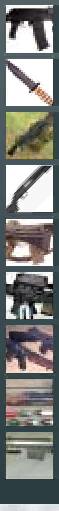
Koreanhunter GPS 299 $

HETI RÉGISÉGEINK



M249 SAW 2 399 $

Beretta M92F 479 $



AK 101	1 710 $
Taktikai kés	279 $
M16 A1	1 299 $
Mossberg 590	699 $
Daewoo K2	1 449 $
Daewoo K11	1 799 $
Thomson 1928	999 $
M79	1 499 $
Barrett M82	2 499 $

AZ ELLENÁLLÁS LEGJOBB PILLANATAIBÓL

Boone és Rhianna amúgy is külön akciót szerveznek. Kitalálták, hogy az újoncuk, Jacob lesz az, aki majd a győzelemre segít minket. Fogalmam sincs, mi a francot látnak benne, bár kétségkívül izgalmas egy fickó. Állítólag csak úgy vonzza a bajt, mindig a szeme előtt történnek a dolgok: ha egy kocsi felrobban, tuti, hogy a roncs a homlokát súrolja; ha tűzharcba keveredik, biztos, hogy egy kósza gránát alig pár centire zúg el a testétől. Nem mintha bármit is tudnánk róla, hogy ki ő és honnan jött. Nem tudunk mi semmit: mióta a komcsik telipakolták a Mississippi folyó medrét azzal a sok radioaktív anyaggal, nemcsak hogy nem tudunk átkelni az ország másik felébe, de segítséget sem kaphatunk onnan, és műhold vagy valami komoly rádió híján még a kapcsolatot sem tudjuk felvenni a keleti parti erőkkel. Már ha egyáltalán vannak: szűkösek az erőforrásaink, egyre nehezebb Góliáthoz üzemanyagot találni. Állítólag hamarosan megpróbálunk elfoglalni valami koreai bázist, és ha sikerül, akkor valahogy elkötünk egy nagy üzemanyag-szállítót, feltöltünk minden járművet, és végre megindulunk San Franciscóba, hogy learassuk az első nagyobb győzelmünket!

ELHIBÁZOTT AKCIÓ

2027.05.11 07:30 **Ripley**

Franc franc franc franc franc!! Ma majdnem halálra égtem! Azok a rohadt koreaiak, azok a rohadt felkelők! Ki a fene gondolta volna, hogy majd pont a saját erőink fognak minket a halálba küldeni?!

Katasztrófa volt az akció. Boone-ék pár hete kitalálták, hogy épp itt az ideje kipucolni a közeli bevásárlóközpontba befészkelődött koreaiakat. Önkéntes akció volt, de én hülye jelentkeztem. Nem tehettem mást, kevesen vagyunk, egy maroknyi ember pedig nem lett volna elég ahhoz, hogy bevegyük azt a rohadt bázist!

Pedig minden olyan jól indult. Velünk volt Rhianna, Góliát és az az újonc fószer is. Még a tervünk is bejött, sikerült úgy a parkolóba lopakodni, hogy senki se szúrjon ki, a közeli autómosó tetején pedig Rhiannáék pont úgy tudtak elhelyezkedni, hogy belássák az egész terepet, de közben ne szúrják ki őket. De mondtam, hogy azt a rohadt foszfort előbb tesztelni kellett volna. Lehurrogtak, azt mondták, nem sülhet el rosszul – a koreaiak megégnek, mi meg majd pirítóssal meg szalonnával várjuk, míg nem lesz hamu mindből!

De nem, Boone-ék annyira elbízták magukat, hogy rögtön belevágtak. A rakétába töltött fehér foszfor elsőre gyönyörűen csapódott a bevásárlóközpontba. Nemcsak az épület, de az őrjárat nagy része is lángra kapott. Brutálisan gyönyörű volt látni, ahogy magatehetetlenül vonaglanak az égő emberek. Most aztán szart sem ért a fegyverük és a nagy arcuk! Rhianna persze megint ódzkodott attól, hogy megkapják, amit megérdemelnek, úgyhogy Jacobbal soknak megadták a kegyelemlövést. Talán pont ennek köszönhetik, hogy őket is eltalálták!

Mert az a hülye Jack nem tudott a seggén ülni, unatkozott, úgyhogy lőtt még egyet, csak azt nem vette számításba, hogy a nagy tűztől és a meleg levegőtől megváltoztak a viszonyok – az a rohadt rakéta egyenesen a nyakunkba csapódott! Az volt a mázli, hogy jó páran be tudtunk húzódni a közeli épületek alá, különben tuti, hogy mind halálra égtünk volna. Nem vagyunk mi katonák, nem képeztek ki minket erre!

Nem tudom, hogy ki adott erre utasítást, de az tuti, hogy az egész felkelést veszélyeztette. Jacobról és Rhiannáról azóta sem tudunk semmit, amikor valaki utoljára látta őket, épp egy lezuhanó helikopter tartott feléjük. Isten a tudhatója, hogy túlélték-e – de ha nem rázzuk magunkat sürgősen gatyába, mi is erre a sorsra jutunk!

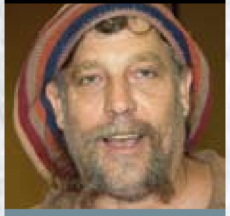
HALOTT HŐSEINK

BILL MITCHELL

Egy amerikainak álcázott koreai csapat kapta el Billt – menekülés közben, hátulról lőtték le a gyávák.

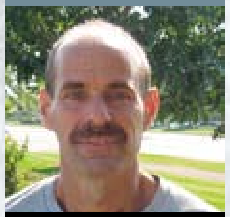
SARAH JACKSON

Sarah gyermekeit védte a házukat fosztogató szemetektől – sajnos végül az egész családot kivégezték.



CARL YORK

A félresikerült fehérfoszforos támadás egyik áldozata – neki sajnos nem sikerült időben fedezékbe bújnia.



RICK JOHNSON

Rick a Becsületrendet is megérdemelné: rávetette magát egy gránátra, hogy a többieket megmentse.

RICK JOHNSON UTOLSÓ FOTÓI

A NYÚL ÜREGE VISSZAVÁR

Tudathasadásos pszichopata kislány mentális felépüléséhez szükséges, nyugodt környezetben fekvő albérletet keres magának és macskájának a viktoriánus Londonban, lehetőleg Csodaország vonzáskörzetében. Jelige: IGYÁL MEG ENGEM IS.

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **SPICY HORSE**

MŰFAJ **TPS** MEGJELENÉS **2011** KÉSZÜLTSÉG **50%**

[ÍRTA **TYLER**]

Ha egy nap hazamész, és a lakásban a Commodore számítógépeden kívül csupán egy levél fogad anyádtól, amelyben azt írja, hogy lelépett az új férjével, aki nővé akarja operáltatni magát, nyilván elgondolkozol rajta, hogy nehéz jobb forgatókönyvírónak lenni a rohadt életnél. American McGee méregdrága pszichológus helyett jövedelmező csoportterápiát választott a történtek feldolgozásához; noha egy autószerelő-műhelyben dolgozott, mindig is érdekelték a számítógépek és a játékok, és ezt a szenvedélyét bőségesen kamatoztathatta, amikor a kilencvenes évek elején találkozott egy bizonyos John Carmackkel, aki munkát ajánlott neki az akkoriban feltörekvő id software-nél. Két Doom és két Quake hatékonyabbnak bizonyult minden agyturkásznál; a kor legagresszívabb játékainak pályáit tervezve levezethette a felgyülemlett gőzt. Az id-vel történt szakítását követően 1998-ban az Electronic Artshoz dezertált; az ezt követő időszak tanúsága szerint a rohadt életnél csak Lewis Carrollt tartja jobb forgatókönyvírónak.

WHAT HAVE YOU DONE?

American úgy előzte meg a korát, hogy nem is indexelt közben – nem volt rá szükség, mivel senki sem járt arra. Warren Spectornak is csak egy évtizeddel később jutott eszébe, hogy az alapoktól erősen elrugaszkodott formában dolgozza fel egy mesefigura kalandjait (Epic Mickey), McGee azonban már akkor hátborzongató köntösben álmodta újra az Alice Csodaországban főszereplőjének szürreális kalandjait. (Az eredeti mű szerzője a maga korában pedofilvádakba bonyolódott, viszont az American McGee's Alice kislányát betegesen sápadt arcával, karikás szemeivel és a kezében tartott harminccentis késsel csak egy őrültnek jutott volna eszébe molesztálni.) A Salvador Dali-festményeket idéző látványvilágot az id Tech 3 motorja hajtotta meg a monitoron; az FPS-ekre kihegyezett engine a külső nézetes akciójáték alatt is remek teljesítményt produkált. A Wizard of Oz tervezett feldolgozásának ötlete kútba hullott, American pedig bejelentette, hogy készül az Alice folytatása, a Nagyérdemű azonban két artworkön kívül

MADNESS RETURNS

semmit sem láthatott belőle. Két hónappal ezelőtt a játék végleges címet kapott – így született meg az Alice: Madness Returns.

WHO THE F*CK IS ALICE?

Az első trailer már rávilágított, hogy Alice Csodaországa ezúttal is inkább egy kísértetkastélyra emlékeztet, mint Disneylandre; a sötét, önmagából kifordult prezentáció inkább horrorfilmet, mint interaktív mesekönyvet idéz. A komor hatásokhoz a helyszínválasztás és a karakterábrázolás egyaránt hozzájárul: az 1875-ös év Londonjában járunk, ahol a kislány széthullott és beszámíthatatlan. Mindez nem is csoda, hiszen a játék tizenegy évvel azután veszi fel a fonalat, ahol az előző rész befejeződött, Alice-szal pedig ugyancsak elbánt a rohadt élet. Terápiára sem számíthat, csak a visszatérésre a nyúl üregébe. Ennek jótékony hatása mégis elvitathatatlan: Alice itt tud igazán kiteljesedni, ugyanis az idealizált énjévé változik. Meggyötört és szánni való teremtés helyett szép és magabiztos, tűzrőlpattant leányzóvá alakul át, ám alakjától függetlenül az őrületet hozza el Csodaországba. És ez az őrület Alice-tól nem független: bár eleinte biztonságos területen korzózhatunk, nem kell sok időnek eltelnie, hogy minden kiforduljon önmagából, és ismét egy LSD-rémálomba csöppenjünk. „Mindez persze szoros összefüggésben lesz Alice mentális állapotával is – magyarázza American. – Ahogy haladunk előre a játékban, úgy ismerhetünk meg egyre többet Alice múltjából. A tudata tulajdonképpen egy gyilkosság miatt hasad meg, a történetnek pedig ez fontos részét képezi; azt próbálja kideríteni, hogy ki a felelős a szülei haláláért."

GROWING UP AMERICAN

Már az id software korai játékainál is ott sertepertélt (Wolfenstein 3D teszterként kezdte), viszont a saját nevével fémjelzett játékok feltűnésére az Alice megjelenéséig várnia kellett. Ezt további három követte, ám a Scrapland (producer) és a Bad Day L.A. (kreatív igazgató, designer) vitriolos kritikai fogadatatása, valamint üzleti sikertelensége után visszatért a mesékhez. Az American McGee's Grimm fejlesztését már közvetlenül ő irányította, majd Hongkongban megalapította a Spicy Horse-t, akikkel az Alice folytatásán dolgoznak. Érdekli a zene és a film is: a fanatikus Doom-rajongó Nine Inch Nails-frontemberrel, Trent Reznorral együtt dolgoztak a Quake hangeffektjein, de rendezett videoklipet a progresszív rockban utazó Dredge-nek is.

WHO WILL WE KILL?

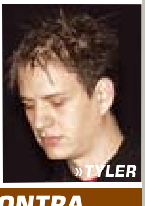
A designer nem csak magával szemben támaszt elvárásokat: élesen kritizálja Tim Burton Alice in Wonderlandjét is, mivel az nem a főhősnőt állította a középpontba, és felelőtlenül bánt a remek alapanyaggal. A sajátjával ugyanakkor tisztelettel bánik: a korábban megszeretett karakterek – például Chesshire, a macska – ismét feltűnnek, viszont számtalan új karakterbe is belefuthatunk. Annak ellenére, hogy a lefektetett alapok stabilnak tűnnek, a teherbírásukkal nincs probléma: American a modern kornak megfelelő felépítményben gondolkodik. „A konzolos játékok elterjedése jót tesz majd a játék fogadtatásának" – elmélkedik American; itt a tíz év alatt felhalmozódott rajongói visszajelzésekre, valamint a konzoljátékok evolúciójára gondol, amelyek érezhető nyomot hagynak majd a játékon. A hagyománytisztelet és az előrelépés illusztrációjához a fegyverarzenál bemutatását választanánk: az ismerős böllérbicskán kívül a Tea Pottal, a Pepper Grinderrel és a Hobby Horse-szal bővül a kínálat, amelyeket különböző kombinációkban használhatunk. A Pepper Grinder már az első részben is feltűnt, de akkor még nem volt használható fegyver; a Hobby Horse leginkább az előző részből megismert „játékokra" hasonlít; a Tea Potot Mad Hattertől szerezhetjük meg, és nemkívánatos elemek felrobbantására használhatjuk. Ha még ez sem elég, az előrehaladással kibontakozó fegyvertuningolási lehetőség tovább színesítheti a képet… Mindezek alapján egy szokatlan eszközökkel felvizezett akciójáték képe körvonalazódhat előttünk, de nagy hangsúlyt kap a felfedezés, a platformjáték-elemek, a puzzle feladványok és maga a történet is – American nyilatkozata szerint ennek az öt komponensnek az egészséges arányú keveréke adja majd a megkapó játékélményt. A harcok amúgy sem a reflexek megtornáztatására épülnek. „Ahogy haladsz előre a játékban, sosem találkozhatsz kétszer ugyanazzal az ellenféltípussal. Mindegyiknek megvan a saját környezete, a saját művészeti stílusa, és önmagukban is egy-egy feladványt rejtenek" – ecseteli American a játékmenetet. Mindez annyit takar, hogy az ellenfeleknek általában megvan a gyenge pontjuk, a legyőzésük pedig legalább annyira függ ennek a felfedezésétől, mint maga a kivitelezés. Bár a harcrendszer és a küzdelmek struktúrája folyamatosan visszatérő téma, American játéktervezői tehetsége Csodaország kialakításánál is megmutatkozik. Az oda-vissza mászkálást például nyugodtan elfelejthetjük, mivel a pályatervezésnél logikai feladványokkal dobták fel az egyes szinteket, így a játékmenet üresjáratoktól mentes és kellően dinamikus lesz, ami még az intellektust is próbára teszi.

DRINK ME

A megjelenésig hátralévő idő (2011 vége), a fejlesztés jelenlegi stádiuma, az eddig napvilágra került ötletek és elképzelések, valamint a videojáték-ipar egyik legelborultabb designerének lelkesedése láttán már most kedvünk támadt launch partit szervezni, de legalábbis bontani egy üveg pezsgőt. Persze szigorúan csak azért, hogy szétlocsoljuk a tapétán – ki tudja, mire számíthatnánk egy olyan palacktól, amelynek a címkéjén IGYÁL MEG ENGEM felirat díszeleg. Mert azzal azért tisztában vagyunk, hogy ha egyszer ismét ellátogatunk a nyúl üregébe, nem fogunk egyhamar kikerülni onnan – ha pedig mégis, akkor sem lesz könnyű kiheverni az ott látottakat.

www.pcguru.hu/1573

» Nem reformálja meg a külső nézetes akciójátékokat, de a jelek szerint magasabb szintre emeli mindazt, amiért az elődöt szerethettük.



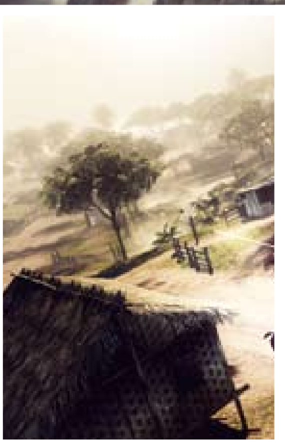
» TYLER

PRO
Sajátos adaptáció, ami egyszer már bizonyította működőképes mivoltát, így bizakodhatunk.

KONTRA
A játékfejlesztés nem egyszereplős folyamat, a Spicy Horse csapata pedig még csak a szárnyait bontogatja.

VISSZAVÁR A ZÖLD POKOL

Battlefield BC2 Vietnam



[ÍRTA CHOCHO] **A Battlefield sorozat egyszer már találkozott a vietnami háború dzsungeles hadviselésével, ám a randevú nem volt túl sikeres, így a DICE egy időre pihenni küldte az ázsiai környezetet. Most azonban mégis visszatérhetünk a Zöld pokolba egy kis csetepatéra, lévén a Bad Company 2 kiegészítőjében újra a 60-as éveké a főszerep – igaz, csakis multiplayerben.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2010. Q4

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

A Battlefield: Bad Company 2 tavasszal elvarázsolta a szerkesztőséget, és azóta is egyöntetűen állítjuk, hogy ha az EA nem tolja el a tavaly télre időzített megjelenést, akkor nem a Modern Warfare 2 lett volna az év legjobb multis FPS-e. Akárhogy is, a BC2 szuper volt, amihez a rendkívül addiktív többjátékos mód legalább annyira hozzátett, mint a minden téren kielégítő szóló kampány. Éppen ezért örültünk meg nagyon, amikor a széria fejlesztéséért felelős DICE az idei TGS-en egy látványos trailerrel kedveskedett a rajongóknak, mely a játék új kiegészítőjét, a Vietnamot prezentálta nagyszerű hangulat kíséretében. M16, izzasztó pára, sárga napfény, derékig érő fű és napalmtenger, amerre csak a szem ellát… Egyedül az sajnálatos, hogy az egyszemélyes kampányt el lehet felejteni.

KIEGÉSZÍTŐCSOMAG VAGY LÉTSZÜKSÉGLET? EGYELŐRE BÁRMI LEHET...

DZSUNGELHARC

Bizony, a Vietnam csak egy DLC, mely egyszemélyes kampányt nem tartalmaz, mindössze a multit alakítja át olyanra, hogy az idomuljon a vietnami háború borzalmaihoz. Lehet keseregni, mondván, hogy rendes vietnami FPS alig készült eddig (sőt, a Man of Valoron kívül nem is jut eszembe olyan, ami sztoriban is tűrhető lett volna), mi mégis azt mondjuk, hogy felesleges. Egyrészt azért, mert akkor biztos, hogy nem DLC, hanem inkább mellékszál lenne a Vietnam, ergo tuti többet is kéne várni rá. Másrészt pedig valljuk be, hogy akármilyen jó is volt a Bad Company egyjátékos módja, nem az lett az elsődleges oka, hogy a játék március óta a gépünkön maradt. A Battlefieldet már közel tíz éve a multiplayer adja el, amit a DICE hihetetlen profizmussal képes tálalni, szóval lehet, hogy a csapat most nem csap a lecsóba egy újabb, teljes értékű kampánnyal, mégis biztos, hogy elégedettek leszünk, és több száz órát ölünk majd bele az új környezetbe. Viszont ha már új terep, azt gondolhatnánk, hogy sok dolog megváltozik, hisz cirka negyven éve más világot éltünk, mint manapság. A helyzet azonban az, hogy a Vietnam inkább csak afféle tuningnak fogható fel. A játékszabályok maradnak a régiek, azok pedig, akik már kipróbálhatták a modot, állítják, hogy tipikus Bad Company 2, mely az első két óra után teljesen elfeledteti velünk, hogy nem a jelenben, hanem a vietnami háború korában járunk. Könnyű lenne erre azt mondani, hogy a DICE lusta, valójában viszont csak praktikus, hisz a BC2 alapjai az elmúlt fél év alatt közel sem avultak el, így nem szorulnak változtatásokra sem. Ehelyett inkább az atmoszférát szeretnék közelebb hozni a srácok, s ennek érdekében a játékélmény helyett a tartalmat buherálták meg.

A BORZALOM ÚJ ARCA

Mivel Vietnamban járunk, a modern fegyvereket gyorsan elfelejthetjük. Visszatér helyettük a jól bevált M16-os és AK-47-es, de a DICE olyan ínyencségekkel is kedveskedik a rajongóknak, mint a tengerészgyalogság ritka XM22-es géppisztolya, vagy a katonák által csak Bloopernek hívott gránátvető, az M79. A teljes arzenál egyébként nem kevesebb mint tizenöt szerszámot foglal magába, s bár ezek hivatalos listája még nem ismert, az eddig felsorolt példákból leszűrhető, hogy a fejlesztők törekedtek az autentikus felhozatalra. Szerencsére nemcsak a fegyverek terén van ez így, de a járművek is ismerősek lesznek, ha láttunk már pár, a vietnami háborút feldolgozó filmet. A bemutatkozó trailerben elsőnek egy Bell UH-1-es helikopter repült be a kamera elé, ami remek választás, hisz a csapatszállító az elmúlt évtizedekben afféle ikonjává vált a vietnami

Ternészetesen a járművek sem maradnak ugyanolyanok: eddig a Bell UH-1-es helikopter, a T-54-es tank, az F-4-es repülő és a Pibber csónak biztos.

hadviselésnek. A TGS-es bemutatón egyébként be is vetették a drágát élesben, így mindenki szem- és fültanúja lehetett maximális élethűségének. A Bellen kívül egyébként képviselteti magát az F-4 Phantom II-es bombázó és az US PBR „Pibber" motorcsónak is, hogy csak az amerikai oldalon maradjunk – a vietnami erőktől eddig csak az orosz T-54-es tankot jelentették be. Összesen hat új járgány volánja mögé pattanhatunk majd be a Vietnamban, azaz kettőt egyelőre jótékony homály fed. Reméljük, lassan a maradékot is bemutatja a DICE, mert van pár darab, melyeket szívesen látnánk, például az M109-et vagy az M38-as katonai dzsipet.

A fenti néhány képen látszik, hogy az eredeti Bad Company 2 kitűnő alapot nyújt az indokínai háború borzalmait bemutató kiegészítőnek

VIETNAM, AHOL MINDEN ZÖLD JÓL ÉRZI MAGÁT

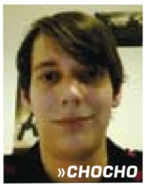
A játék legnagyobb újítása persze maga a helyszín, ami ezúttal négy hatalmas pályát foglal magába. Ezeket egyelőre nem részletezte a DICE, a bemutatók és beszámolók azonban azt sugallják, hogy a csapat igyekszik olyan közel hozni az ázsiai hadszíntér jelenetét, amennyire csak lehetséges. Mindenütt nádkunyhók, fák és magas fű, a por és a pára pedig állandóan zavarja a látási viszonyokat, ezáltal újfajta taktikák kidolgozására késztetve a játékosokat. Mivel Vietnamban az esőerdő mélyén könnyű volt elbújni, az USA hadserege előszeretettel alkalmazta a napalmot és a lángszórót mint tisztogató eszközöket. A napalmbomba a játékban is visszaköszön majd, hatása pedig a rombolható környezet miatt drasztikusabb lesz, mint bármilyen más fegyveré. Ahol korábban mesterlövészek hasaltak, most nincs semmi, úgyhogy vietkong katona legyen a talpán, aki kempelésre szeretne szakosodni. Ha már szóba jött a tűz, beszéljünk kicsit a grafikáról is. Mivel a Vietnam csak egy DLC, a látványért még mindig az alapjáték Frostbite nevű motorja felel, az új kihívások viszont megizzasztják az engine-t rendesen. Mindenütt tűz a nap, a részecskeeffektek megsokszorozódnak, a lángok pedig már-már az arcunkat nyaldossák, ha közel ülünk a monitorhoz. Mindezen jóságot a DICE-nál a stílusnak megfelelő zenei háttérrel is ellátták, így két gigányi korhű muzsika fog szólni a háttérben, némely szám pedig valószínűleg híres filmeket idéz majd fel emlékezetünkben. Az EA zászlóshajója tehát próbálkozik a megújulással, mindez pedig ahhoz képest, hogy csak egy DLC-ről van szó, komoly előrelépésként realizálódhat. A Vietnam megjelenése év végén, télen várható PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra is, ára és napra pontos premierdátuma még nincs a csomagnak. Bár az alapok már működnek benne, a fejlesztők saját bevallásuk szerint a játékmenet kiegyensúlyozásával töltik az elkövetkezendő hónapokat. Mi nagyon szerettük a Bad Company 2-t, ahogy magát a sorozatot is kedveljük, így nagyon várjuk már a Vietnam bemutatkozását. Az egyetlen dolog, ami keserű szájízt hagy eme cikk megírása után, a Battlefield 1943, amit hosszú ideje várunk a PC-re, egyelőre mindhiába. Pedig jó lenne a második világháború hadszínterein gyakorolni Vietnam megszállását, a nagy nap ugyanis vészesen közeleg…

VIETNAM ELŐSZÖR…

A Battlefield sorozat egyszer már ellátogatott az ázsiai országba a 2004 márciusában megjelent Battlefield: Vietnam című játék keretében. A program a szériát útjára indító BF1942 első kvázi folytatása volt, minőségéről azonban máig megoszlanak a vélemények. Egyesek szerint jópofára, üdítőre sikeredett az új körítés, míg mások kiegyensúlyozatlanságra panaszkodtak, és sérelmezték, hogy az egyjátékos opciók szégyenletesen mellőzve lettek a Vietnamban is. Hát, van, ami nem változik, ugyanis a BC2 új DLC-jében sem lesz szóló kampány. Sebaj, reméljük, hogy azért az élmény a helyén lesz, és a csapat nem véletlenül kacsint vissza korábbi játékához.

www.pcguru.hu/1559

» Tartalom szempontjából izmos pakknak ígérkezik, ami tuti, hogy a monitor elé szegez majd bennünket. Egyedül azt sajnáljuk, hogy új játékmódokat nem jelentettek be a fejlesztők.



PRO
Vietnami hangulat és remek lehetőségek egy igazán izmos DLC-ben.

KONTRA
Nincs egyjátékos mód, és lehet, hogy csak egy modról beszélünk.

NEM GYŐZNI JÖTTÜNK – PUSZTÍTANI

[ÍRTA TYLER] **Hálás téma a Warhammer 40,000 világát vérbő akciójátékba átültetni; ihlet formájában már sokan éltek a lehetőséggel, de az alapanyaggal eddig még senki sem dolgozott. Ezen az áldatlan állapoton kíván változtatni a Space Marine.**

A Space Marine esetében nehéz megjelölni a konkrét inspirációs forrást; bonyolult, mint megfejteni a KGST-címer alapján (zöld mezőben hét sovány tehén egymást feji), hogy tulajdonképpen kitől jön a tej. A tények mindenesetre ismertek: a Games Workshop táblás társasjáték formájában megalkotta az univerzumot, Ian Watson könyvet írt az Űrgárdistából, a Warhammer-saga megihlette a Gears of War klasszicista díszletek között játszódó sci-fi háborúját, a stratégiai játékairól (Homeworld, Dawn of War, Company of Heroes) elhíresült Relic pedig a Gears of War játékmenetét rántja vissza a porba, amelyből vétetett. A gyorstalpaló történelemórára csak azért volt szükség, hogy megérthessük: a GoW-klón titulussal érdemes óvatosan bánni a fentiek ismeretében.

ŰRGÁRDISTA: A MEGBÍZHATÓ REKLÁMARC

Ettől egyébként a fejlesztők is elzárkóznak, legalább annyira, amennyire az RTS-skatulyába tuszkolástól is viszolyognak. „Nem remek RTS játékok fejlesztőiként, hanem remek szórakoztatóipari termékek alkotóiként szeretnénk hírnevet szerezni" – konkretizál Raphael Van Lierop, a stúdió producere. Ennek megfelelően a motor sem licencelt – a belsős fejlesztésű Phoenix engine dübörög a játék alatt –, a Gears-párhuzamok felemlegetésére pedig jóformán csak az egymásutániság, valamint maga a játékstílus (mocskos és brutális, külső nézetes akcióorgia) adhatna alapot. Hiányzik a modern akciójátékok szabványosított eleme, a fedezékrendszer is. Bocsánat, dehogy hiányzik: egy Űrgárdista nem sunnyog, mellpáncéllal hárítja a nehézgépágyú-lövedékeket is. A testközelből megélt háború nem idegen a Warhammer-univerzumtól – elég a Warhammer 40K: Fire Warriorra gondolni –, viszont (mint az a rém fantáziadús címből kiderülhetett) ezúttal nem tau katonát, hanem Űrgárdistát alakítunk, az egész univerzum legbrutálisabb, legerősebb harcosát.

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Gears of War
2006 (MICROSOFT)

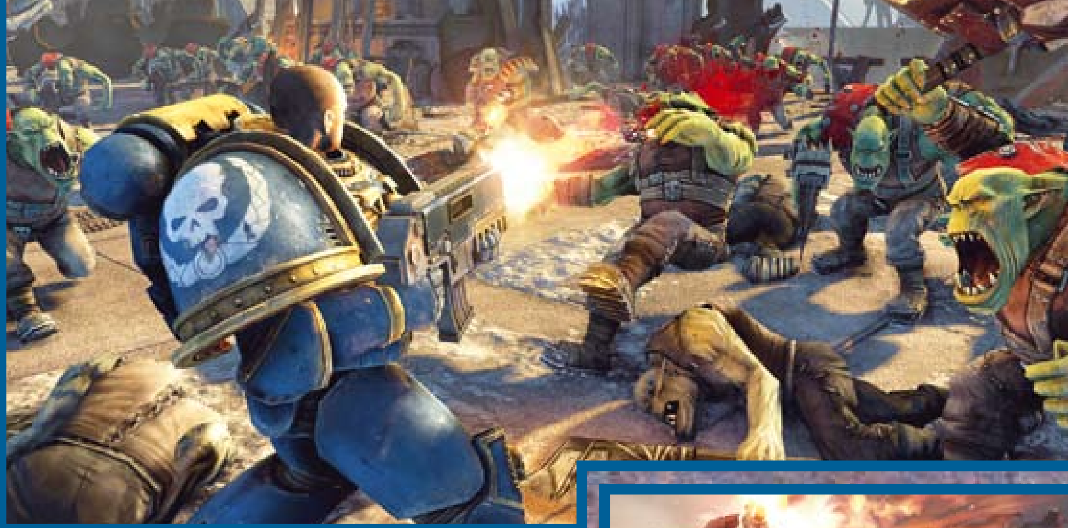
God of War
2005 (SONY)

EGYEDFEJLŐDÉS

Az ünnepi alkalomhoz illően a Relic sajátos köntösbe burkolja a játékmenetet is: alapvetően akciójátékkal van dolgunk, de nagy hangsúlyt fektetnek a szerepjáték-elemekre is, amelyek főleg a karakterfejlődésnél lesznek tetten érhetők. Aggodalomra semmi ok, természetesen nem kell AD&D kaliberű szöszmötölésre számítanunk; a főhős testre

Bár a közelharc és a távolsági küzdelem játékmechanikában élesen szétválik, a látvány nem mindig árulja el, hogy épp milyen fegyvert használunk. A végeredmény ugyanis mindig hasonló: véres cafatok repkednek mindenfelé

Túlerő vagy lőgyakorlat, egyre megy: a lényeg, hogy a csata addig tart, amíg valaki mozog



szabásánál a fegyverfejlesztés, a páncélzat tuningolása és a speciális képességek bővítése kapja a főszerepet, amelyeket az előrehaladás során nyithatunk meg. Egyelőre nem tisztázott, hogy az új eszközöket a felszalámizott ellenfelektől kobozhatjuk el, vagy a megszerzett tapasztalat függvényében kapjuk – a működő buildekben az új fegyvereknek fenntartott slotokat, valamint a karakterstátuszt szimbolizáló színes sávokat láthattunk. Chad McFarlane, a Space Marine társproducere csak annyit árult el, hogy a testre szabási lehetőségek a játék fontos részét képezik, viszont a fejlesztés jelenlegi stádiumában mindez még képlékeny: furcsa ellentmondás, hogy a legnagyobb körültekintéssel kezelt szegmensek terén szembesülhetünk félkész koncepciókkal…

KÖTELEZŐ VÉRADÁS

Ami viszont holtbiztos: a Space Marine vérfürdő lesz, a szó szoros értelmében.

ALAPÍTÓ ATYÁK

Ian Livingstone, Steve Jackson és John Peake 1975-ben alapította meg a Games Workshopot. Eleinte csak hagyományos társasjátékokhoz (backgammon, Go) gyártottak táblákat, ám a Dungeons & Dragons-láz őket is megfertőzte, és hamarosan a hivatalos terjesztési jogokat is megszerezték az Egyesült Királyságban. Noha a táblás társasjátékként indult Warhammer Fantasy Battle és a Warhammer 40,000 érkezésére 1991-ig kellett várni, a vállalat már a nyolcvanas években is előszeretettel licencelte saját játékuniverzumait – az első fecske az 1983-as Apocalypse volt, a hasonnevű táblás játék direkt átirata ZX Spectrumra. Azóta a sci-fi és a fantasy megkerülhetetlen ikonjaivá váltak; a kiadott táblás társasjátékok, szobrok, figurák, regények és képregényfüzetek mennyisége gyakorlatilag feldolgozhatatlan, a videojáték-licencek száma pedig több tucatnyira rúg.

Oké, a powersword, a láncfűrésszel egybeépített kard, a gigantikus kalapács vagy az öblös torkolattüzet okádó boltgun eleve nem a békés bolygóközi diplomácia eszköze, de a Relic még erre is rátesz egy lapáttal; a közeli kameranézetnek köszönhetően néha szinte csak a haladásunkat szegélyező vérpárában gyönyörködhetünk, ha nem éppen a kettéhasított koponyák és levágott végtagok látványában. (A fejlesztők nem bocsátkoztak részletekbe azzal kapcsolatban, hogy milyen fajokat tehetünk életképtelenné a játék során, de a tömegesen mészárolt ork-hordákon kívül egy Tyranid-fajhoz tartozó Carnifexet is sikerült kiszúrnunk.)

A Gears-párhuzamok létjogosultságát tovább koptatja az is, hogy a Space Marine tulajdonképpen nem is third person shooter; váltakozó arányban építkezik a lőfegyveres pusztításból és a közelharcból. A távoli ellenfeleket az elképesztő kaliberű lőfegyverekkel szedegethetjük le – itt viszont megjegyeznénk, hogy a fegyverek használata kissé súlytalannak érződik tekintélyes méretükhöz képest. Bár egy ennyire agresszív játékhoz alapvetően illik az elnagyoltság, némileg komolytalanabbá is teszi azt. Szerencsére szükség esetén egy pöccintéssel aktiválhatjuk a jetpacket, ami itt nem feltétlenül helyváltoztatásra szolgál, hanem arra, hogy a csoportosan rohamozó orkok közé vetődjünk, majd májkrémmé daráljuk őket a chainsworddal; a túlélők eutanáziájáról a fejük padlóba taposásával gondoskodhatunk. A kissé puritán küzdelmeket a járműhasználat új magasságokba emeli; az akciójátékokban a közlekedési eszközök többnyire amúgy sem városnézés-kompatibilisek, de elég beugrani a Titán pilótafülkéjébe, és a fedélzeti fegyverrendszer aktiválása után meggyőződhetünk arról, hogy ez sem éppen iskolabusz. Ugyanez érvényes a repülő járművekre is: itt sem számíthatunk Flight Simulator kaliberű precizitásra vagy útközben felszolgált sonkás szendvicsre, viszont a nehézgépágyúval leszedegetett rivális cirkálókra, koromcsíkot húzó kiégett roncsokra és folyamatos ordítozásra inkább – rail shooter ez, gyeplőre fogott intellektuális körítéssel, de rengeteg agresszióval kompenzálva.

IN SWEET HARMONY

A modern akciójátékok esetében alapkövetelmény a többjátékos mód; csak a legjobban sikerült darabok (Vanquish, Bayonetta) engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy parlagon hevertetik. Furcsamód a Relic-paradoxon itt is felüti a fejét; McFarlane szerint a többjátékos módnak kiemelt figyelmet szentelnek, viszont nem volt hajlandó további részletekbe bocsátkozni, arra hivatkozva, hogy ez még jelenleg is a finomítás fázisánál tart. Mivel többször is láthattunk négy űrgárdistát vállvetve harcolni, briliáns logikával kikövetkeztettük, hogy kooperatív játékra mindenképpen számíthatunk, de McFarlane szerint az egymás elleni küzdelemben sem lesz hiány. Hát ez tényleg felbecsülhetetlen értékű információ volt, ugyanakkor érthetetlen a titokzatosság; igaz, hogy a megjelenésig még sokáig vághatjuk a centit – a Space Marines 2011 nyarán érkezik mindhárom célplatformra –, viszont a fejlesztés jelenlegi stádiumában kissé több konkrétumot vártunk volna. Nem hallgathatjuk el, hogy a Phoenix engine teljesítménye is hagy némi kívánnivalót maga után – a látottak alapján visszafogott, 2006-os sztenderdet hoz –, valamint az összetettnek hirdetett játékmenet dinamizmusával kapcsolatban is vannak fenntartásaink, viszont a megjelenésig hátralévő bő fél év alatt ezen még csiszolhatnak. Ha minderre sor kerül, a Relic reményei valóra válhatnak, mi pedig kapunk egy izgalmas, a Warhammer hírnevéhez méltó akciójátékot.

www.pcguru.hu/1673

» Egyelőre inkább a szándékkal szimpatizálunk, mint a megvalósítással – talán a téma magában is elég hálás lesz ahhoz, hogy kompenzálja az utóbbit.

» TYLER

PRO
Már a témaválasztás is jó, a lövöldözés és a közelharc ilyen arányú váltakozása pedig egyenesen unikum.

KONTRA
A kivitelezés legfeljebb alsó-középkategóriás – remélhetőleg ezen még finomítanak a megjelenésig.

MENNYIT FUTSZ 110 BÁJTON?

MIT ÉR AZ eSPORT, HA MAGYAR?

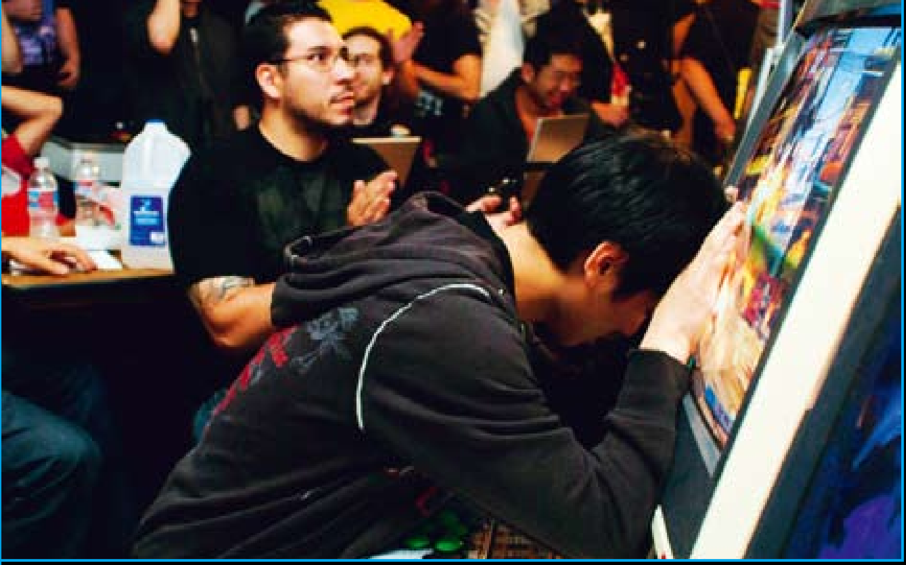
[ÍRTA STÖKI] **Idén tízéves a világ legnagyobb játékversenye, a World Cyber Games. A kezdetektől fogva magyarok is szerepeltek a megmérettetésen, de érmet még nem sikerült hozniuk. Lehet, hogy ez még sokáig így marad, mert Magyarország nem éppen cybersportbarát hely – idén először nem is tudunk indulni.**

Az ember kompetitív lény, szereti összemérni a tudását és képességeit más emberekkel, akár kislabdadobásról, akár rejtvényfejtésről van szó. Mekkorát, hányszor, milyen hosszú – az élet nagy kérdései. Természetesen a versenyszellem a videojátékok történelmét is áthatja. Már a legelső, kereskedelmi forgalomba kerülő pénzbedobós játékautomaták játékaiban megjelentek a toplisták. Ezekbe eleinte csak hárombetűs neveket lehetett beírni, aztán menőzni a haveroknak, hogy „Láttátok a Pac-Man toplistáját? Az STK az első helyen én vagyok." Később a highscore-t átvették az otthoni platformokra készült játékok is, néhány bátrabb játéklap pedig megpróbált „mindenki küldje be a rekordját Froggerben" jellegű versenyeket tartani, de ezek általában csődöt mondtak. Viszont 1981-ben már megalakult a Twin Galaxies, a játéktermi gépek rekordjait monitorozó, ellenőrző és hitelesítő, ma is aktív szervezet. És megjelentek az első híres játékosok a megdönthetetlennek hitt rekordjaikkal. Például Billy Mitchell, aki 1982-ben olyan pontszámot állított be Donkey Kongban, amit aztán csak 2007-ben sikerült felülmúlni (igaz, azóta többször is megdöntötték). Mitchell volt az is, akinek először sikerült tökéletes pontszámot elérnie Pac-Manben (minden pálya életvesztés nélkül, minden gyümölcs és szellem megkajálva). Vagy említhetném Scott Safrant, aki szintén 1982-ben állította be az Asteroids világrekordját – ez lett a profi játéktermi játékosok „Szent Grálja", és évtizedekig hiába próbálták túlszárnyalni Safran teljesítményét – végül azért 28 év után, idén áprilisban ez összejött valakinek. Ezt a fajta játéktermi versengést elég nagy késéssel követték az otthoni videojátékokkal vívott meccsek, de amikor megjelentek a multiplayer játékmódok, majd az internet lehetővé tette, hogy a világ két végén levő játékosok is összemérjék erejüket, a PC-k és konzolok villámgyorsan behozták a lemaradást. A játékversenyek intézményesültek, megszületett a cybersport (illetve esport) kifejezés, és megalakult a World Cyber Games.

A nagy nyomást nem csak a hagyományos sportokban nehéz elviselni

MENNYI A FRAG, SPORI?

A kezdeményezés a világnak a legjobb játékosokat adó országból, Dél-Koreából indult. A World Cyber Games elődjét, a WCG Challenge-et itt rendezték meg Jongin városban 2000 októberében. Bár ez még csak hardcore játékosok LAN-partija volt, a rendezvényt rögtön világversenynek lehetett nevezni, elvégre 17 ország 174 résztvevője esett egymásnak öt versenyszámban (Quake III, Starcraft, Age of Empires II, FIFA 2000, Unreal Tournament). Egy évvel később aztán Szöulban még nagyobb versenyt rendeztek (430 induló 37 országból), és átálltak arra, hogy a rendezvény évszámot is kap a nevében. Ez volt tehát a World Cyber Games 2001, az első igazi WCG, 2004-től pedig már nem Dél-Koreában, hanem mindig más országban bonyolították le a versenyt, még inkább erősítve a világbajnokság jelleget. Tavalyelőtt például Kölnben volt a World Cyber Games, tavaly a kínai Csengduban, idén pedig Los Angelesben, szeptember 30. és október 3. között.



FIZIKAI MEGTERHELÉS NINCS, DE ETTŐL MÉG VERSENYSPORT EZ IS

Az idei versenyszámok: Counter-Strike, Carom 3D, FIFA 10, Guitar Hero 5, Forza Motorsport 3, League of Legends, Lost Saga, Starcraft (még az első), Tekken 6, Trackmania, Warcraft III, Quake Wars online és Asphalt 5. Mint látható, a kezdetekkor csak PC-s versenyszámok kibővültek, már konzolokon és mobilokon is összemérhetik tudásukat a világ legjobb esportolói. (Sajnos pont lapzártánk után zajlik az idei verseny, ezért eredményeket még nem tudunk írni.) Videojátékot sportnak nevezni persze kicsit merész, nem igazán tűnik összehasonlítható eredménynek egy olimpiai aranyérem azzal, ha egy plazmatévé előtt műanyag gitárt markoló geek ezerrel több pontot ér el, mint az ellene játszó geek. A sportos párhuzam nem is ebben érhető tetten, hanem abban, hogy rengeteg olyan jelenség kapcsolódik a játékversenyekhez, ami a versenysportokhoz. A kiemelkedő teljesítmény eléréséhez a játékok terén fegyelem és felkészülés szükséges: az esportolóknak is rengeteget kell edzeniük, a dél-koreai Starcraft-bajnokok gyakorlatilag egész nap játszanak (és aki szerint ez tök jó dolog, az próbálja ki egyszer, hogy csak három napig reggeltől este játszik). A legjobb játékosoknak természetesen van edzőjük is, akivel kielemzik az ellenfelek küzdőstílusait, és vannak szponzorcégek is, amik támogatják a versenyzőket, cserébe pedig a játékosok ruhájukon viselik a cégek logóit. Sőt, pár éve már eskü is zajlik a WCG-n az olimpiai eskü mintájára – az ezt elszavaló játékosok megfogadják, hogy a fair play-t betartva játszanak.

LIL POISON

A legfiatalabb nyilvántartott profi , polgári nevén Victor de Leon III 1998. májusában látta meg a napvilágot az USA-ban, és hatévesen igazolták le először. Leginkább Halóban osztja a halált, és film is készül róla.

Már bundabotrány is volt játékversenyen – igaz, nem a WCG-n, hanem a koreai nemzeti Starcraft-versenyen (az országban a Starcraft nemzeti sport, külön tévéadók közvetítik a helyi versenyzők meccseit). Állítólag 2006 és 2008 között több meccset is megbundáztak, a papírforma szerint esélyesebb játékosok szándékosan vesztették el ezeket a mérkőzéseket, és így hajtották az illegális szerencsejáték-kartelek malmára a vizet. Az ügybe online fogadóirodák is belekeveredtek, sőt, az egyik leghíresebb Starcraft-játékos, Savior is. És ha már a sport sötét oldaláról van szó, említsük meg a doppingproblémákat is. A WCG egyik főszervezője már két évvel ezelőtt arról beszélt egy interjúban, hogy a teljesítményfokozók az esportban már túlléptek a szőlőcukron és az energiaitalokon, és néhány versenyző amfetamint fogyaszt meccs előtt, hogy javítson a reflexein. A WCG-n egyelőre nem ellenőrzik ezeket a doppingszereket, de könnyen lehet, hogy ez nem lesz mindig így.

WCG – WORLD CYBER GAMES

Bár nem az egyetlen versenysorozat, hazánkban talán a World Cyber Games a legismertebb mind közül – a cikkben is ismertetett egyedfejlődése mára ott tart, hogy tippelni sem lehet, mekkora összdíjazású döntőt rendeznek majd Los Angelesben (lapzártakor még nem hirdették ki, de a tavalyi, félmillió dolláros összegből azért sejteni lehet, hogy most sem aprózzák majd el). A bal oldalon látható világtérkép jól mutatja, hogy nem valami futottak még kategóriás rendezvény ez, amit csak a hozzánk hasonló, elfogult megszállottak hívnak világversenynek, hanem valódi, nemzetközileg is elismert seregszemléje ez a legnépszerűbb elektronikus sportágak atlétáinak.

VIRTUÁLIS VERSENYAUTÓBÓL IGAZIBA

Különleges sikertörténet Michelisz Norberté: a túraautó-világbajnokságok egyik ismert magyar versenyzője számítógépes játékokkal, egészen pontosan a Race 07-tel kezdte a versenyzést, és utána indult profi versenyeken. 2009. májusában aztán Imolában 25 évesen meg is nyerte a SEAT León Eurocupot, ráverve a nála 15 évvel idősebb veterán olaszra, Massimiliano Pedalàra. A győzelem nagy öröm és meglepetés volt, a játékos vonatkozás pedig különlegessé tette. Különlegessé, de nem egyedivé – rajta kívül Kiss Norbert és Wéber Gábor is pc-s játékokkal kezdték versenyzői pályafutásukat.

A képaláírás felett közvetlenül elhelyezett képen nem mókából ülnek kalitkában a játékosok: a szervezők hermetikus elzárással biztosítják a zavartalan körülményeket a döntősöknek.

KIS PÉNZ, KIS ESPORT

Magyarországon persze jóval szerényebb keretek között működik az esport annak ellenére, hogy már a kezdetek, tehát 2001 óta minden egyes WCG-n ott volt néhány magyar játékos. Mi túl kicsi és túl szegény ország vagyunk ahhoz, hogy a videojáték-kultúra annyira fejlett legyen, hogy például meg is lehessen élni a játékból. Mert Koreában, Amerikában és még néhány jóléti társadalomban akad pár száz ember, akik szép kis vagyont összehoztak azzal, hogy bitang jól játszanak. Például az egyik leghíresebb, mára már kicsit kiöregedett fps-játékos, Fatal1ty, aki hol egy kocsit nyert kvékezéssel, hol 150 ezer dollár kápét egy Painkiller-versenyen. Vagy a már említett koreai Starcraft-bajnokok vagy a német versenyzők, csak hogy közelebbi nációt is mondjak. Nálunk viszont az igazán profi esport nem tudott kialakulni, mert a cégeknek nem elég nagy reklámérték főállású játékosokat szponzorálni, akik ha elég sokat gyakorolnak, akár nyerhetnek is a világversenyeken (de az is lehet, hogy nem).

Pedig alapanyag nálunk is lenne, vannak nagyon jó játékosaink, de mivel ők „csak" napi 3-4 órát tudnak gyakorolni munka vagy iskola mellett, nem tudnak olyan jók lenni, mint akik egész nap edzésszerűen játszanak. Így nem csoda, hogy nem sikerült még érmet szereznünk WCG-n, és az is szép eredménynek számít, hogy a 83 valaha a versenyen megfordult ország közül harmincharmadikak vagyunk a rangsorban (az első három Dél-Korea, Németország és az Egyesült Államok). Kiemelkedő játékosaink között volt Gorky, azaz Zentai György, a Starcraft és Command & Conquer játékok virtuóza. Régóta foglalkozik sakkal is, és saját bevallása szerint ez is segített neki abban, hogy a stratégiai játékokban ilyen jól helytáll – az ő nevéhez fűződik az egyik legjobb eredményünk, 2007-ben a seattle-i WCG-n bekerült a legjobb tizenhatba C&C 3-ban. De még nála is jobban teljesített az ancients nevű Counter-Strike csapat 2005-ben Szingapúrban, őket csak a legjobb nyolcban tudták megállítani. Érdemes külön kiemelni két CS-játékost, Goda „DoZeR" Tamást és Kodiakot. DoZer ott volt a legjobb magyar csapatokban a 2000-es évek derekán, Kodiakot, azaz Török Balázst pedig csak úgy hívják, hogy „a legenda". Volt szerencsém ellene játszani úgy, hogy ő csak pisztolyt használt, de így sem volt semmi esélyem, pedig sokszor még csak nem is lőtt, hanem késsel végzett ki. Kodiakról még azt is meg kell jegyezni, hogy nagy gondot fordított az utánpótlás-nevelésre: oktatóvideókat készített, a kodiak.blog.hu címen pedig további tanácsokat ad és a Counter-Strike-élet eseményeit követi most is. Nem csoda, hogy a YouTube-on több, Kodiak előtt tisztelgő rajongói videó látható, érdemes rákeresni.

FATAL1TY

Ha nem is a legjobb, de az egyik leghíresebb: a 29 éves srác nagyjából fél millió dollárt lövöldözött össze eddig, de ez csak az a pénz, amit a versenyeken nyert – a neve alatt futó hardverek jogdíjából származó jövedelem valószínűleg ennél is több.

Az, hogy a magyarok nem szerepeltek még igazán jól WCG-n, talán azon is múlt, hogy a hazai illetékesek nem fókuszálták igazán jól az erőforrásaikat. 2005-ben bekerültünk a legjobb nyolc közé Counter-Strikeban, de ahelyett, hogy ezt a „sportágat" erősítették volna, a szervezők 2007-ben már egyáltalán nem vittek ki CS-csapatot a WCG-re. A hivatalos indoklás az volt, hogy a hazai főszponzor, a Samsung magyar képviselete szerint a Counter-Strike túl erőszakos játék, de ez nyilvánvaló porhintés volt, hiszen az esetenként elég véres Starcraftben vittek ki magyart. A valódi indok szinte biztosan az volt, hogy a CS csapatjáték, tehát rögtön öt embert kellett volna kivinni Seattle-be, ez pedig túl nagy költséget jelentett. Hogy pontosan ki döntötte el, hogy öt CS-s helyett inkább egy-egy játékos induljon Starcraftben, Project Gotham Racing 3-ban, C&C 3-ban, Warcraft III-ban és Fifa 07-ben, azt nem tudni. De lehet, hogy nem döntött jól, hiszen az öt induló közül

Egy esport-eseményen minden megvan, ami az igazi összecsapásoknál: nézősereg, bírók, rajongók – a végén pedig győztesek, vesztesek és kupák...

csak Gorkynak tudtunk örülni, neki is csak a legjobb tizenhatban – miközben itthon sorvadásnak indult az a CS-közösség, ami az eddigi legjobb WCG-eredményt érte el. Magyar Counter-Strike-csapatot 2008-ban sem indítottak és tavaly sem: sőt, tavaly csak és kizárólag Fifa 09-ben indítottunk embert – rögtön hármat, azzal a reménnyel, hogy így nagyobb az esélyünk az éremre. De mint kiderült, ez nem lottó, ahol több szelvénnyel nagyobb a nyerési esély: egyik emberünk sem jutott be a legjobb tizenhatba.

EURÓPÁBAN IS HÁTUL

A jövő még sötétebb, hiszen idén először egyáltalán nem lesz magyar versenyző a WCG-n. 2001 óta mindig tudtunk küldeni egy szerény kontingenst, de pont a tizedik WCG-n ez nem jött össze. Megkérdeztük a verseny hazai fő szervezőjét, Hadházi Dánielt, hogy mi ennek az oka, és ő természetesen anyagi gondokra hivatkozott. „A WCG főszponzora a Samsung dél-koreai anyavállalata, ő dönti el, hogy mikor mennyi pénzt kapnak az országok. Sajnos idén Magyarország túl keveset kapott ahhoz, hogy bárkit ki tudjunk vinni Los Angelesbe" – mondta Hadházi. A szervező szerint ha a WCG borsos regisztrációs díját, repülőjegy- és szállásköltséget is összeszámolunk, bőven több ezer dolláros büdzséről beszélhetünk, és ez idén nem jött össze.

Maradnak tehát a regionális versenyek, például a WCG európai nyúlványa, a SEC (Samsung Euro Championship), amit idén az IFÁ-n rendeztek meg, és azért el tudtunk indítani ott három embert Warcraft III-ban, Trackmaniában, illetve Fifa 10-ben. Ott vannak még az ESL nevű esport-liga rendezvényei is és persze az egyes játékok saját kis bajnokságai, például a Budapest Esport Cup (Becup), amit a hazai Counter-Strike-közösség indított, ha már a WCG-válogatókon nem kapták meg a lehetőséget az érvényesülésre. Egyébként a Kodiak-féle ancients csapat nevéhez köthető a legjobb európai eredményünk is: 2006-ban a hannoveri ECG-n negyedikek lettek CS-ben. Akit bővebben érdekelnek a kisebb versenyek, az esl.eu és a becup.hu oldalakon nézzen utána, illetve a gotfrag.com egy általános, remek gyűjtőoldala az esport-bajnokságoknak.

Jó lenne valamilyen pozitív végszóval befejezni, de nem tudom. A SEC-en idén indult három versenyzőnk közül egy sem ért el olyan eredményt, amit érdemes lenne kiemelni (igaz, a Fifa 10-ben induló játékosunk, ReDw1nG nagyon hamar összekerült azzal a német KrOne-nal, aki aztán nyerte a bajnokságot). Warcraft III-ban a már említett Gorky indult, de rögtön az elején kiesett – itt kell megjegyezni, hogy az esportból nagyon hamar kiöregszik az ember, egy huszonöt éves játékos már veteránnak számít, Gorky pedig már 23 éves. Nem látni viszont az utánpótlást, a SEC-en elért eredményeink pedig azt jelzik, hogy nemcsak a világ esport-élvonalába nem tartozunk, de már arra sincs reményünk a közeljövőben, hogy az európai élbolyba bekerüljünk.

KODIAK

A magyar etalon, Kodiak – legjobb eredménye az ancients csapat színeiben elért 4 hely a 2006-os ECG-n. Legjobb tanácsa egyben hitvallásának is mondható: „ha egy csapatban te vagy a legjobb, ideje továbbálni".

BENNE VAGYOK A TÉVÉBEN

Ha nem is áll fent egyenes arányosság egy sportág vagy rendezvény népszerűsége és az összecsapásokat közvetítő tévétársaságok száma között, azért az már jelent valamit, ha egy olyan, széles körben elfogadottnak csak erős csúsztatással nevezhető versenyt, mint mondjuk egy StarCraft-meccs, országos tévé közvetít. Márpedig Dél-Koreában pontosan ez történik – sajnos a hazai versenyekkel kapcsolatban ez még túlzó elvárás lenne, pedig lenne min álmélkodni a BECUP kapcsán, az biztos.

A HÁBORÚHOZ HÁROM DOLOG KELL: PÉNZ, PÉNZ, ÉS PERSZE INTERNET

AGE OF EMPIRES ONLINE

[ÍRTA KREDENC]

AMIKOR A MICROSOFT ELKASZÁLTA AZ ENSEMBLE STUDIOST, SOKAN GONDOLTÁK ÚGY, HOGY AZ AMÚGY IS RÉGÓTA PIHENTETETT AGE OF EMPIRES SZÉRIA IS VELÜK EGYÜTT HALT MEG. ÁM ÚGY TŰNIK, HOGY A REDMONDIAK MÉGSEM HAGYJÁK CSAK ÚGY A TÖRTÉNELEM HOMÁLYÁBA VESZNI AZ EGYIK LEGISMERTEBB, MI TÖBB, LEGSIKERESEBB CÍMÜKET...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Robot Entertainment

MŰFAJ
MMORTS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Age of Empires
1997 (MICROSOFT)

Lord of Ultima
2010 (EA)

Az, hogy az Age of Empires nemcsak része a játéktörténelemnek, de önálló fejezetet is érdemel, nem lehet kérdéses. Épp ezért volt érthetetlen, hogy a Microsoft ennyire hanyagolta a franchise-t, hiszen a harmadik felvonás 2005-ben jelent meg – sajnos azonban a cég a legjobb erőforrásait a konzolvonalra csoportosította át, így aztán a legendás Ensemble Studios is a Halo-sorozathoz hegesztett RTS-t, ami egyben a hattyúdaluk is volt. Az egykoron az ipar meghatározó neveit tömörítő szupercsapat 2009 elején lett az enyészeté – hogy aztán a poraiból rögtön újjászülessen két firma, a Bonfire és a Robot Entertainment. Utóbbi létrehozását maga a Microsoft szorgalmazta, hiszen a Tony Goodman vezette 45 fős team feladata lett a Halo Wars és az AoE támogatása – és ők kaptak megbízást arra is, hogy elkészítsék az új „Birodalmak korát”, a modern idők követelményeinek megfelelve.

AGE OF FARMVILLE

Arról már a legutóbbi Settlers kapcsán is értekeztem e magazin oldalain, hogy a mai játékosoknak nem igazán adható el a szöszölős, urambocsá' gondolkodtató, lassú játékmenet; valami olyan kell, ami elé le lehet ülni, mókázni vele fél órát, otthagyni, pár óra múlva megint pötyögtetni – épp ezért népszerűek a Facebook alkalmazásai, példának okáért a Farmville: elveted a magokat, aztán négy óra múlva visszamész aratni, a termésért kapott pénzen veszel egy jópofa épületet, és örülsz neki. Nem véletlenül említem mindezt, hiszen az Age of Empires Online pontosan erre a stílusra épül. Mielőtt viszont valaki sikítva hajítaná el az újságot, adjon legalább annyi esélyt a játéknak, hogy végigolvassa ezt az előzetest, hátha megváltozik picit a véleménye a zárópasszusig.

Az AoEO természetesen megőrzi elődei örökségét: kapsz egy felderítőt, vele keresel egy nyersanyagban gazdag területet, itt várost alapítasz, és megkezded annak felvirágoztatását. Minden egyes lakóház öt fővel növeli településed létszámát, a belőlük előbújó parasztokkal nekiállsz bogyókat gyűjtögetni, halászni, meg a további építkezésekhez szükséges faanyagot kitermelni. Azután jöhet a többi épület, raktár, templom, no és a barakk, ahol kiképezheted a városvédéshez és a hódításokhoz nélkülözhetetlen hadseregedet. Eddig ugye sima.

Az is nyilvánvaló, hogy egy online játék, ahol minden porfészket egy-egy élő játékos menedzsel, meglehetősen unalmassá válna, ha tök egyforma városokkal lenne telepakolva. Kell valami, amivel kitűnünk a többek közül, amivel előnyre tehetünk szert, amitől mi leszünk a kakas a szemétdombon. Nos, ebben sem fogunk hiányt szenvedni: lesznek egyedi bónuszokat biztosító tanácsadóink, tervrajzok, melyek segítségével

Bár az Online kitétel a címben nem ezt sejteti, azért a grafika korántsem a netes világot idézi

A partra szállás könnyen ment, itt az ideje kicsit szétnézni a faluban

olyan épületet húzhatunk fel, amitől a szomszédainkat megeszi a sárga irigység, sőt, zsoldosainkat helyi terminátorrá változtató felszerelések. Ezekhez azonban csak úgy juthatunk hozzá, ha missziókat vállalunk el és teljesítünk; a küldetéstérképen számos megbízás közül választhatunk, az egyszerű „építs öt házat" jellegűtől a „segíts Bélának legyőzni az ostromlóit" típusú feladaton át komplex, saját sztorivonallal rendelkező minikampányokig. A siker nemcsak az említett tárgyjutalmakban manifesztálódik, de tapasztalati pontokban is, melyeket a fővárosunkban, birodalmunk szívében álló palotánkban költhetünk el, és segítségükkel szintet léphetünk, hogy aztán az ekkor megszerzett jártasságpontokkal még tökösebbek lehessünk. Ez már ugye egy nagyobb lépés az új irány felé. És most jön a lényeg!

NAGYVIZIT AZ ELFEKVŐBEN

Az Age of Empires Online három kulcsjelzője: perzisztens, kooperatív, kompetitív. Az első a legérdekesebb, de aki játszott már akár a korábban említett facebookos mókákkal, akár más hasonló címekkel, annak ismerős lesz. Ez ugyanis annyit tesz, hogy saját kis mikrokozmoszunk akkor is éli világát, ha nem foglalkozunk vele, ha épp a sulipadot koptatjuk vagy a haverokkal lógunk. Mások számára ekkor is nyitott lesz a városkapu, vásárolhatnak boltjainkban, megcsodálhatják építészeti zsenialitásunkat; amint bejelentkezünk, máris megkapjuk

MŰHELY-MUNKA

A játék fontos részét képezik a műhelyek (Crafting House), melyek egy adott egységvagy épületfajtát tuningolnak fel. A pap például alapból képes ellenséges egységeket átállítani az oldaladra, ám a Grand Temple felhúzásával már az ellenfél épületeit is lenyúlhatja – de építhetünk az íjászokat, a lovasságot, az ostromgépeket, a hajókat vagy a akár a dolgozó parasztokat felspécizõ műhelyeket is.

a jelentést: hány arannyal hízott a kincstár, mennyi és miféle terméssel és termékkel szaporították készletünket jó munkásembereink, elolvashatjuk a beérkezett üzeneteket és válaszolhatunk rájuk, s persze viszonozhatjuk a viziteket. Tökmindegy, hogy naponta ötször ugrunk be körülnézni vagy hetente egyszer; büntetés nem jár azért,

HOSSZÚ IDŐ ÓTA AZ ELSŐ MMORTS, AMI ÉRDEMEL EGY KIS BIZALMAT

ha két hétig hanyagoljuk népünket – hacsak az egy helyben topogás nem büntetés, hiszen miután nem hajtunk végre küldetéseket, nem fejlődünk, aktívabb szomszédaink lehagyhatnak minket, és már nem mi leszünk a legdíszesebb baromfi azon az emlegetett kupacon... És azért ez bizony rendesen tudja babrálni az ember csőrét.

No meg hát nem csak ez, hiszen a lemaradás mellett kimaradunk a közösségi élményekből is. A legfontosabb, akárcsak más rokon játék esetében, a kooperatív mód; a legkeményebb missziókat csakis barátainkkal szövetkezve vihetjük majd sikerre, de sok küldetést is gyorsabban befejezhetünk, ha kikérjük az online cimborák segítségét. Aki viszont szívesebben méri össze tudását másokkal, és ki akarja próbálni, a különleges cuccokkal teleaggatott serege hogyan muzsikál, ha nem az MI vezérelte rablóbandákkal kell megküzdenie, hanem hús-vér ellenfelekkel, az véletlenszerűen generált PvP (játékos játékos ellen) pályákon bizonyíthat – a kakasviadalok jutalma legtöbbször a dicsőség lesz, ám néha kisebb-nagyobb adag XP is jár a melldöngetés lehetősége mellé.

ÉLNI ÉS ÉLNI HAGYNI

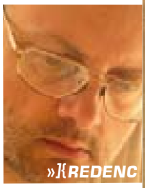
Ahogy az a kiadott képeken és videón is látszik, a grafika, akárcsak a már emlegetett Settlers esetében, itt is eltolódott a könnyedebb, mókásabb, rajzfilmszerű megjelenítés felé, ami a célcsoportot tekintve indokolt és érthető, még ha a franchise keményvonalas hívei blaszfémiát is kiáltanak – ismétlem, ez már egy más világ és más generáció, bár szerintem egyáltalán nem baj, ha egy játék nem veszi komolyan önmagát. Ahogy az ugyancsak kitűnik a mellékelt ábrákról, az AoEO egyik választható civilizációja a görög, ám az ígéretek szerint nem ez lesz az egyetlen pátyolgatható nép induláskor, sőt, a későbbi DLC-k is bővítik majd a kínálatot. Microsoft-címről lévén szó, az is kézenfekvő, hogy a termék LIVE-exkluzív, és teljesen integrálva lesz ebbe a szolgáltatásba, tehát szükségünk lesz egy LIVE-fiókra a használatához, és persze állandó internetkapcsolatra, de megkapjuk a szokásos lehetőségeket: achievementek, barátlista, szöveges és élőhangos chat, sőt, utóbbi platformfüggetlen, azaz akár xboxos haverjainkkal is tarthatjuk a kapcsolatot játék közben.

Eljutottunk hát az előzetes elején emlegetett zárópasszusig, és talán sikerült meggyőznöm pár tamáskodót abban, hogy érdemes lesz adni egy esélyt a játéknak. A többi már a fejlesztőkön múlik...

A képek alapján akár a napszakok váltakozása is elképzelhető – vagy csak két, különböző színbeállításokkal futtatott változatot látunk...

www.pcguru.hu/1996

» Biztató jel, hogy a játékot azok készítik, akik az eredeti franchise születésénél is ott bábáskodtak, így talán az alaposan megváltoztatott játékmenet mögül mégiscsak kivillan az Age of Empires.



»]{REDENC

PRO
A mai online/közösségi játékok minden előnye: perzisztens, kooperatív, kompetitív, de közben mégis könnyed.

KONTRA
A régi rajongóknak nehéz lesz elfogadniuk, hogy ez a játék már egy másik generációnak szól...

EGY FEJ, EGY GERINC, EGY ÚJ RÉSZ

MORTAL KOMBAT

HIVATALOSAN CSAK A KONZOLOKRA KÉSZÜL, AZONBAN EGY, A KOTAKU INTERNETES MAGAZINNAK ADOTT INTERJÚBAN ELHANGZOTT, AMIRE A PC-S RAJONGÓK VÁRTAK: NEM KIZÁRT A PC-S PORT. ITT AZ IDEJE ÖSSZESZEDNI, AMIT TUDUNK.

[ÍRTA TERRA]

Pengék vágnak ketté egy férfit, tomahawk áll bele egy fejbe, egy hatalmas mellű nő kiharapja ellenfele torkát. A képernyőre izgatott fiatalok merednek; van, aki éljenez, mások a szájuk szélét nyalogatják. Nem, nem valami perverz, „inkább szado, mint mazo" klub megnyitóján vagyunk, hanem az E3-on, ahol a sajtó kiválasztott képviselőinek mutatják be az egyelőre alcím és számozás nélkül álló Mortal Kombatot.

Elvileg csak pár év telt el a legutóbbi rész óta, de igazából bő évtizede várnak a rajongók a klasszikus MK visszatérésére – hát most megkapják, ami nekik jár…

A RAJONGÓK VÁGYAI

A sorozat rajongói nem akarnak sokat. Brutális mozdulatokat, kivégzéseket, vért és lehetőség szerint minél többet a már ismert karakterek közül. Ó, és ha lehet, visszatérést a régi, 2D-s játékmenethez. A „mi sokkal jobban tudjuk, mi kell az embereknek" hozzáállás tökéletes bizonyítéka az előző MK, ahol Raidenék a DC képregény-univerzum lakóival harcoltak. Alig volt benne vér, a cafatokra szakadó agyvelőt cafatokra szakadó köpenyekkel cserélték le, és a kivégzéseknek is búcsút inthettünk. Ja, és természetesen teljesen 3D-s volt az egész játék, a hagyományoktól elrugaszkodva rombolható pályákkal. Bár elment belőle pár millió darab, finoman szólva sem lett közönségkedvenc.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
NetherRealm

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Mortal Kombat
1993 (MIDWAY)

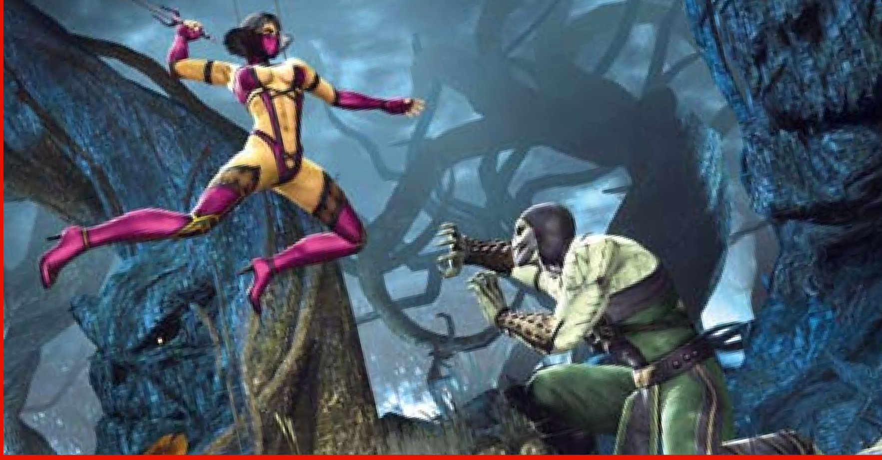
Street Fighter IV
2009 (CAPCOM)

Lapozzunk a naptárban két évet, és látszik, hogy a fejlesztők rájöttek, mindenki jobban jár, ha megadják a sorozat rajongóinak, amit azok várnak. Így aztán a Mortal Kombat rövid leírása, legfontosabb ismertetői gyakorlatilag a fent felsoroltakból állnak: vér, kivégzések, brutalitás, klasszikus karakterek és persze 2D-s játékmenet. Lehet tehát megnyugodni, ez kis túlzással az a Mortal Kombat 4, ami helyett 1997-ben megkaptuk azt a borzalmat, amit ma MK4-ként ismer a világ. Volt persze azóta is rengeteg MK – jobb, rosszabb, ultrapocsék is, de ez játékmenetében és történetében is az első három rész közvetlen folytatása. Ha már történet, tudjuk le hamar, aztán felejtsük is el: Raiden halála előtt figyelmeztetést küld saját, fiatalabb önmagának, így az első három bajnokság sorsa másként alakul – ezt fogjuk átélni a sztorimódban, természetesen minden karakterrel kicsit más szemszögből.

OLDSCHOOL

Vegyük akkor sorra azokat a szempontokat, amelyek alapján a Mortal Kombat készül. Az első és legfontosabb a 2D-s játékmenet visszatérése. Noha természetesen

Bár a grafikának a kétdimenziós játékmechanika miatt egyszerűbbé kellene válnia, a látványban a legkötekedőbb rajongók sem csalódhatnak majd – milliónyi poligon biztosítja, hogy a szereplők a 2011-es igényeknek megfelelően fessenek



Fröcsög a vér, törnek a csontok, ugrálnak a meglehetősen lengén öltözött csajok – a Mortal végre visszatér az eredeti sikereket is meghozó útra

a karakterek poligonok tízezreiből álló háromdimenziós modellek, és a pályáknak is van mélységük, maga a játék egy „ösvényen", egy síkban játszódik. Nincs kitérés, nincs forgás egymás körül: mint az eredeti részekben, itt is csak előre és hátra lehet mozogni, no meg ugrani felfelé – általában pontosan egy álloncsapásba. Kicsit archaikusnak tűnhet ez a rendszer, de a gyakorlatban tökéletesen beválik. Mivel kevesebb dologra kell koncentrálni, pergősebbek, gyorsabbak a meccsek; nincs táncikálás meg kitérés meg földön fetrengés – rúgások vannak, meg villámcsapások és dárdás felnyársalások.

Merthogy a brutalitás ismét a régi. Sőt, a sorozatban új etalont jelent a Mortal Kombat vérmennyisége. Persze ma már nincs körülötte semmi balhé, hisz egy Gears of War 2 vagy God of War 3 után nem annyira felkavaróak ezek a jelenetek, de az biztos, hogy a könnyen öklendezők és finomlelkűek jobban teszik, ha elkerülik a játékot. Ráadásul nem is csak úgy vaktában frőcsög a vér minden sikeres támadás után: a karakterek ruhája szakadozik, testükön egyre több a vér (sőt, ha épp úgy ütsz meg valakit, lehet, hogy az ő vére téged borít el), és még a pályát is sikeresen összefröcskölhetjük. No és természetesen a kivégzések is a régi formában térnek vissza, az Armageddon uniformizált és a vs. DC Universe kiherélt megoldásai után ezek ténylegesek kivégzések. Minden karakter két, csak rá jellemző megoldással rendelkezik, és ezek jóval brutálisabbak, mint eddig. Kung Lao klasszikus lefejezése például itt egy testkettévágással párosul, Reptile legendás savhányása pedig egy gyomorkitépéssel nyeri el modern formáját. Elégetés, darabokra szakítás, végtagletépés, láncfűrészes, baltás és rakétás variációk, minden, ami csak egy Mortal Kombatba kell. És persze ne feledjétek: öcsikén nem illik gyakorolni, amit a játékból tanultál!

A MÁSODIK FILM

Az első Mortal Kombat-film nem volt díjnyertes alkotás, de legalább egy szórakoztató mozi volt. Ma már senki nem emlékszik rá, hogy hogyan is történt, de az Annihilation alcímű második résznek sikerült gyakorlatilag minden pozitívumot elhagynia az elődből, és egy inkoherens, értelmes karakterek nélküli filmmé válnia, ahol még a harci jelenetek is nevetségesek voltak. Ennek hatásai olyan mélyrehatóak, hogy a harmadik film azóta sem készült el, bár legalább négy forgatókönyv született már – a MK Rebirth néven idén júniusban a netre került kedvcsináló sem hivatalos projekt, csak egy „ha én forgathatnám, ilyen lenne" jellegű felvétel – sajnos.

AMATŐRBŐL PROFIT

A Mortal Kombat mindig is inkább szólt az erőszakról, mintsem a játékmenetről, a kifinomult harcrendszerről. Lehet persze ezt indokolni meg tagadni is, de amikor néhány Street Fighter-, Tekken- vagy Virtua Fighter-karakternek több lehetséges mozdulata van, mint a teljes Mortal Kombat stábnak együttesen, akkor látszik, hogy a profik miért nem a MK-széria mellett tették le a voksukat. A fejlesztők állítják, hogy az új résszel már e felé a drága kontrollerekkel játszó közönség felé is nyitni akarnak. Noha a Mortal Kombatokra jellemző azonnali sikerélményt és könnyű kezelhetőséget nem veszik ki a játékból, és természetesen csaknem az összes régi kombó is (hátra, hátra, ütés, GET OVER HERE!) ugyanúgy működik, a harcrendszer kicsit változik, és a kétdimenziós megvalósítás ellenére is több lehetőséget nyújt, mint az utóbbi részek.

Egy fontos változás például, hogy bár ugyanúgy négy gombot használ a rendszer, mint eddig, ezek nem az erős és a gyenge (vagy ahogy a szakzsargon emlegeti, kis és nagy) rúgást és ütést takarják majd, hanem mindegyik egy adott végtagnak felel meg. A Tekken-sorozat használ hasonló megoldást, és bár sokak számára eleinte talán fel sem tűnik, de ez igenis kihat a játékmenetre. Ugyanazok a gombkombinációk mást eredményeznek attól függően, hogy melyik lábunk van előrébb, melyik beállást használjuk. Különösen fontos a versenyszerűen játszók szemében a

A Mortal Kombat korábban sem nélkülözte a távolsági támadásokat, és az új részben is akad pár meglepetés.

kiegyensúlyozottság, vagy legalább a véletlen bakik javíthatósága. Mivel az online játék kiemelten fontos, és várhatóan az első hetekben százezrek, talán milliók vetik bele magukat a véres harcba, igen hamar ki fog derülni, hogy melyik karakter melyik mozdulata az, ami túl erős lett. Ezt a fejlesztők tökéletesen tudják is, hisz a Mortal Kombat vs. DC Universe-ben például Superman rendelkezett egy végtelenségig kombózható támadással, ami ugyan hűen tükrözi a kriptoni fickó erejét, de a játékmenetet finoman szólva is felborította. Mint Ed Boon hangsúlyozta, a MK e téren jobb lesz: noha nem tudják garantálni, hogy nem lesz ilyen mozdulat, a játék ezen részét direkt úgy programozták meg, hogy villámgyorsan lehessen változtatni szinte mindenen: a támadás sebességén vagy sebzésén finomítva gyakorlatilag a sok millió online meccset kielemezve, gyorsan lehet majd a hibákat javítani.

AHHOZ, HOGY VÉGRE VISSZAKAPJUK A RÉGI MORTALT, AZ ÚJÍTÁSOKON ÉS A VÉREN TÚL KELL NÉHÁNY STRATÉGIAILAG FONTOS VISSZALÉPÉS IS

TÖRJÖN A CSONT!

A játékmenetbeli változások között mindenképpen meg kell említeni a szupermozgásokat. Ezeket nem használhatjuk bármikor, egy három szakaszra osztott mérce mutatja, hogy mennyi „üzemanyagunk van" hozzá. Ha egy szakasznyit használunk el, az egy normál támadásunkat, kombónkat teszi sokkal látványosabbá és erősebbé. Reptile savgolyója sokkal nagyobb és pusztítóbb lesz, Kung Lao kalapja kiszámíthatatlan úton repked, Sub-Zero fagyasztása pedig sokkal tovább tart fogva – minden különleges támadás megkapja a maga feltápolt verzióját.

Ha két szintet használunk el az említett mércéből, akkor az ellenfél épp bemutatott támadását szakíthatjuk félbe, olykor akár szó szerint is. Mivel a védekezéshez jól időzített gombnyomás szükséges, ez lehet arra a megoldás, ha nem sikerült jókor magunk elé emelni karunkat. És végül, a feltöltött mérce teljes tartalmát elhasználva egy különleges támadást mutathatunk be. Ezek neve X-Ray Move, azaz röntgen mozdulat, és ez a leírás meg is állja a helyét. Minden karakter három-négy eltérő mozdulattal rendelkezik e kategóriából, és ezeket elsütve nemcsak óriásit sebzünk ellenfelünkön, de a bennünk lakó szadistát is maximálisan kielégítjük: a játék lelassul, ellenfelünk csontjai, belső szervei is megjelennek a képernyőn, így pontosan láthatjuk, hogy brutális mozdulatunk milyen eredménnyel jár. Sub-Zero egyik mozdulata például a hasüregen keresztül lefagyasztja a vesét, majd összeroppantja azt, Nightwolf egy rúgása pedig szilánkosra töri a gerincet. No persze mindez csak móka és kacagás, ezek ugyanis nem kivégzések, csak extra mozdulatok – ha nem halt bele az elszenvedő, minden további nélkül tudja folytatni a játékot.

ONLINE ARÉNÁK

Azon túl, hogy természetesen lehetőség lesz a neten keresztül megvívni bárkivel, a fejlesztők temérdek érdekes opcióval igyekeznek feldobni a játékot. A legérdekesebb talán a sorozatban teljesen új Tag Fight, vagyis a kettő-kettő elleni harcok. Ilyenkor két karaktert viszel csatába, és bármikor egy gombnyomással tudsz köztük váltani. Az egymást jól ismerő karakterek ráadásként

AMIKOR A KOR MEGSZÉPÍTI A NŐT

Kitana nem csak a játékban van velünk az ősidők óta: a Mortal Kombat legendáriuma szerint a csaj még Csipkerózsikát is lepipálja, egészen pontosan kilencvenkilencszer annyi idős, mint a harcművészetekben kevésbé képzett kolléganője. Ennek megfelelően talán rajta mérhető le legjobban az a fejlődés, ami amúgy a többi karakternek is sajátja (de ha már egyszer választhattunk hiányos öltözetű lányt, hát őt citáljuk példának). Szóval érdemes összevetni a baloldalt látható első és a jobb oldalon feszítő aktuális változatot – nyugodtan mondhatjuk, hogy az eltelt másfél évtizedben alaposan megváltozott a játékokban szereplő nőkkel kapcsolatos elvárás. Persze az anyag sosem vész el: ugyan a ruha kevesebb, azért a testrészekre több energia jutott.

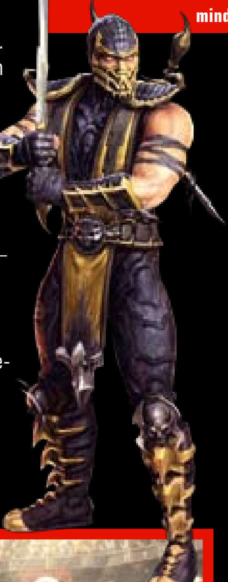
A karakterek közt lesznek nagy visszatérők, szinte biztos, hogy mindenki megtalálja majd régi (vagy épp új) kedvencét

különleges támadásokat kapnak a karaktercsere pillanatára, így célszerű ezt is figyelembe venni a banda összeállításánál. Sajnos úgy néz ki, hogy ezeket a négyfős viadalokat négy játékos nem tudja majd játszani, pedig az sokkal nagyobb csapatmunkát és taktikázást igényelne.

Igen fontos lehetőség továbbá az, hogy csakúgy, mint anno 1991-ben a játéktermekben, a haverok nézhetik a meccseinket. Nyolcfős partik alakulhatnak ki, ahol ketten csépelik egymást, a többiek pedig nézik a meccset, a végén osztályozzák a küzdelmet, és természetesen végig hergelik, alázzák a résztvevőket. Aztán, ahogy az szokás, a győztest kihívják egy meccsre, és minden megy tovább a maga – elkerülhetetlenül sértődésekhez vezető – útján. Bajnokságokat is terveznek, amiket akár mi magunk is létrehozhatunk: beállíthatjuk a levezetés módját (egyenes kiesés, csoportmeccsek vagy pontozás), a résztvevőket meginvitálhatjuk, és innentől kezdve csak arra kell figyelni, hogy mindenki online legyen a megfelelő időpontban. Az online tervek nem érnek véget a játékmódokkal, a Mortal Kombat már a DLC-korszak gyermeke lesz, így több hónapra előre megvannak a tervek a plusz tartalmakra. Míg az előző résznél a grandiózus tervekből egy karaktercsomagon kívül más nem valósult meg, addig itt a Warner már teljes támogatásáról biztosította a csapatot. De hogy pontosan mi várható? Elsősorban karakterek, mégpedig részben az újabb részekből, részben pedig teljesen új figurák várhatók. Ezenfelül lesznek új arénák, és tervbe van véve egy brutális – és ingyenes – pakk is, amely minden karakternek hoz egy újabb, minden eddiginél durvább kivégzést. Ezek jó része fizetős csomag lesz – konzolon az olcsó minikiegészítők megszokott dolgot jelentenek, és úgy tűnik, hogy hamarosan PC-n is hozzá kell szoknunk ezekhez.

MORTAL KOMBAT IRL

Az eddigi balhék inkább vidám sztorik voltak (már persze nem annak, akit egy Mortal Kombat Advance-szal leptek meg a szülei), de tény, hogy néhány roggyant elméjű ember kicsit túlzásba vitte a mortalozást, és a való életben is megpróbálták előadni a mozdulatokat. A legutóbbi tragikus eset 2007-ben történt, amikor két tini bébiszitterkedés közben berúgott, és az ezt követő Mortal Kombat-os játszadozás során megölték a felügyeletükre bízott hétéves gyermeket. Szóval csak óvatosan a töménnyel, ha 13 éves vagy, és ha a szüleid nem figyelnek oda eléggé. Ja, nem, mindenről a játék tehet...



MODERN RETRÓ

A játékhoz az Unreal motor legújabb verzióját használják a fejlesztők, és ez meg is látszik rajta. Noha nem olyan stílusos, mint a Street Fighter IV, a pályák, a hátterek megdöbbentően mozgalmasak, és a karakterek is páratlanul finom animációkkal verik pépesre egymást. A pályák nagy része – már csak a „sztori" miatt is – visszatérő vendég a sorozatban, de természetesen mindegyiket alaposan felújították. Aki azonban hosszú napokat töltött el az első részekkel, az pontosan tudja, hogy a Pit pálya kőhídján kivégzés helyett érdemes állcsúcson vágni a szédelgő ellenfelet, hisz a verem alján karók fogadják a delikvenseket. A pályákon amúgy „díszként" rengeteg extra karakter is helyet kap: Sindelről egy hatalmas, darabokra szakadt szobor emlékezik meg, Kira, Li Mei és még pár másik bögyös női karakter Shao Kahn trónjához láncolva vergődik, máshol meg Daegon harcol Kenshivel a háttérben, vagy mondjuk Rain tűnik fel a katedrálisban. A hivatalos nyilatkozatok szerint ezek nem jelentenek célzást arra nézve, hogy kik a még be nem jelentett, vagy majd DLC-ben érkező karakterek – kár, mert Kenshi az egyik kedvencünk volt az utóbbi évek MK-újoncai közül. Szerencsére a régi idők lusta megoldásait is el lehet felejteni: ki ne tudná, hogy Sub-Zero és Scorpion ugyanaz a karakter volt, csak eltérő színű gúnyába öltöztetve, majd a folytatásokban Reptile, Smoke, Ermac és Noob Saibot egészítette ki a nindzsa-színskálát. Ezúttal természetesen mindenki egyedi kinézetet kap, és ami még fontosabb, saját mozgásokat. Ez azt jelenti, hogy még a szimpla ugrási, ütési vagy ácsorgási animációja is más lesz minden karakternek. Oké, 2011-ben ezt már el is várjuk, de mivel az egész Mortal Kombat a múlthoz való visszatérésről szól, muszáj volt megemlíteni, hogy nem minden téren igaz ez.

Hivatalosan csak HD-konzolokra készül a játék, de mivel a Street Fighter IV PC-s sikere eljutott a fejlesztők fülébe is, gyakorlatilag garantált az átirat érkezése. Lehet, hogy kicsit később, mint az áprilisi konzolos debüt, de ez is valami. Elvégre mi lehetne annál jobb, mint mikor egy szoros csata végén valami igazán megalázó kivégzéssel teszel pontot egy sokéves barátság végére...

www.pcguru.hu

» Hiába a sok újítás, a Mortal Kombat visszatér a legnagyobb sikereket biztosító recepthez: durva kivégzések, rengeteg vér, ráadásul mindez két dimenzióban.

»TERRA

PRO
Elmaradnak az utóbbi részekben megszokott szerencsétlenkedések, „mortalos" lesz megint minden.

KONTRA
Egyelőre csak egy magabiztos nyilatkozat a biztosíték arra, hogy PC-re is megérkezik a játék.

INTERJÚ JÓZSA SZABOLCCSAL, A NEMESYS GAMES IGAZGATÓJÁVAL

Feladtunk egy lottót is...

[ÍRTA **MIGUEL**] **A Nemesysszel még Kölnben, a Gamescom bejáratánál beszéltük meg, hogy ha mindannyian szerencsésen hazaérünk, leülünk kicsit beszélgetni. Akarod tudni, pontosan hogy megy egy játék korhatár-besorolása? Vagy hogy milyen állami támogatás van a hazai fejlesztőknek? Hogy PC-re vagy PS3-ra egyszerűbb fejleszteni? Akkor jó, mert ez mind kiderült.**

Ahogy jöttem befelé, láttam, hogy mintha nem csak játékfejlesztéssel foglalkozna a cég.
Valóban, van egy IT-megoldásokkal, Java-fejlesztéssel és hasonlókkal foglalkozó ágazat – igazából az volt előbb, a játékfejlesztés csak később indult.

Elég bátor dolog egy jól működő üzletág mellett belevágni a pénznyelő játékkészítésbe is...
Ki volt ez találva. Amikor céget akartam alapítani, sikerült összeismerkednem a mostani üzlettársakkal, és bár eleinte rögtön a játékvilágba akartunk beszállni, végül a józan gondolatok kerekedtek felül: megegyeztünk, hogy először tető alá hozunk egy nyereséges számítástechnikai vállalkozást, és ha az megvan, akkor próbáljuk ki a [játék]fejlesztést. Ez végül remek döntés volt, hiszen így a cég egyik ága tudja finanszírozni a bohókás álmainkat. Persze nem ment könnyen, az első, már játékokkal kapcsolatos megbízásunk a jól megszokott magyar valóságnak köszönhetően annak rendje-módja szerint be is dőlt, de szerencsére a durva anyázásba fulladó projektnek is volt előnye, hiszen remek munkakapcsolatokat építettünk ki olyan szakemberekkel, akik máig velünk dolgoznak.

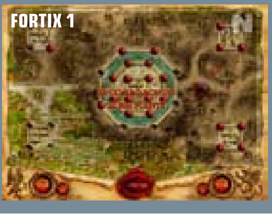
Rögtön az egyszerű, mondhatni casual-játékokkal foglalkoztatok?
Természetesen nem, mi is 3D-s dolgokkal kezdtünk, de aztán hamar beláttuk, hogy egy ilyen fejlesztés akár évekig is viheti a pénzt, bármiféle kézzelfogható végeredmény nélkül, így kénytelenek voltunk valami egyszerűbben iterálható, könnyebben tervezhető dologba belekezdeni – ez lett a casual stílus. Egyébként mi úgy fogalmazzuk meg, hogy hardcore casual programokat írunk, mert a statisztikák szerint a keményvonalas játékosok 70 százaléka játszik rendszeresen ilyen stílusú termékekkel, azonban mivel a Facebookon vagy a flashjáték-gyűjtőoldalakon nem ők a célcsoport, nincsenek igazán kielégítve az igényeik. Egy profi quake-es sosem fog két percnél tovább kattintgatni egy tulajdonképpen céltalan „keresd meg az öt különbséget" stílusú játékban, de nem is mindig csak olyan időtöltést keresnek, amik napokig vagy hetekig tartó folyamatos figyelmet igényelnek. A titok szerintünk az, hogy bár a játékaink könnyedebbek, de mindig van valamilyen történeti szál vagy fejlődési vonal bennük, hogy legyen miért küzdeni. Nem jó, amikor az ember csak az időt múlatja valamivel, mert az gyorsan unalmassá válhat – kell egy cél, egy pont, ahol vége van a tevékenységnek.

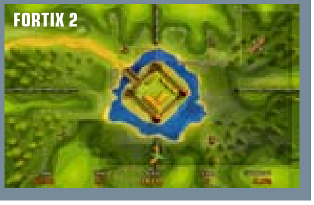
Van egyébként összefüggés a ti döntésetek, illetve a világban robbanásszerűen elterjedt casualjáték-láz között?
Van, de sajnos valójában nem voltunk ennyire okosak. Mikor mi úgy döntöttünk, hogy érdemes lenne ebbe az irányba elmozdulni, már pont három hónap késésben voltunk a többiekhez képest, így mindenki hülyére kereste magát a hasonló programokkal, mi meg csak az aranyláz végére értünk oda.

A Fortix területfoglalós játékmenete tipikusan az „elnyűhetetlen és letehetetlen" kategória, így a mai trendeknek megfelelően nagy esélye volt a nagyobb üzleti sikerre. Összejött ez? Most persze anélkül, hogy a zsebetekben turkálnék a pontos összegekért...
Igen, összejött – persze attól függ, mit értünk nagyobb siker alatt. Egyrészről a játék visszahozta a készítés során beleöntött pénzt, viszont ami ennél is fontosabb: megismerkedtünk ennek mentén egy csomó emberrel, illetve céggel, akik a jövő szempontjából jelentenek sokat. A Sonyval például sikerült működő munkakapcsolatot kiépítenünk, de mondhatnám a Steamet is. Sokkal egyszerűbb a helyzet most, hogy van kint náluk egy játékunk, és nem kell projekttervekkel kilincselnünk– tudják, hogy kik vagyunk, és ez segít. Vannak általuk is ismert eredményeink – igaz, ezek nem a legjobbak, mármint a külföldi példák alapján

FORTIX 1-2: TERÜLETFOGLALÁS FÉLCASUAL MÓDRA

A fantasy környezetben elhelyezett területfoglalós játék lényege, hogy a téglalap alakú pálya széléről elindulva kisebb-nagyobb darabokat csipkedjünk le az ellenséges területből. Persze ez önmagában túl egyszerű lenne, így sárkányok és ágyúgolyókat eregető vártornyok nehezítik a dolgunkat: elég, ha hozzánk vagy az általunk húzott vonalhoz ér valamelyik, és már rendelkezhetünk is a javaink szétosztásáról. A felszedhető extrák (például plusz sebesség, megállított idő) és az általunk elsüthető fegyverek azért időnként alaposan megkönnyítik a dolgunkat, ráadásul a második részben a a szerzett pontokból két pálya között már bónusz képességeket és tárgyakat is vásárolhatunk.
Alacsony nehézségi fokon a játék valóban „casual", de minél feljebb tesszük a mércét, annál komolyabb kihívás lesz felszalámizni a pályákat. Az első rész kicsit kevesebb mint 5 euróért kapható a Steamen, a második, grafikai és játékmeneti szempontból is tuningolt felvonás pedig épp most készül a csapat Vígszínházhoz közeli műhelyében.





A csapat Air Traffic Control című játékában is fontos szerepet játszik a fejlődés, és persze a célok sem hiányoznak: a kis repterek forgalmának irányításától egészen a hatalmas nemzetközi csomópontokig juthatunk – persze csak akkor, ha a részfeladatokban is sikeresek vagyunk

nagyjából tisztában vagyunk azzal, hogy mit lehetett volna kihozni mondjuk a Fortixból, ha normális marketinggel vezetjük be a Steamen vagy a PS Networkön.

Van esetleg kimutatásotok a magyar eredményeitekről?
Vannak, de nem számottevő az itthoni szerepvállalásunk – reméljük, hogy ezen például ez az interjú is segít majd. Sajnos azonban az a tapasztalat, hogy ha egy kiadóval folytatott tárgyalás során felvetjük, hogy esetleg itthon is terjesztenénk a játékot, nem feltétlenül osztják a lelkesedésünket. Kis piac, oldjuk meg inkább valaki mással. Ráadásul ha megnézem, hogy a Steamen eddig nagyjából négyen vásárolták meg itthonról a játékainkat, akkor az is kiderül, hogy – bár nem nagy fáradság, de – nem térül meg a hazai piacba vetett bizalom. Ettől függetlenül az összes játékunk beszél magyarul, mert mint minden egészséges emberben, belénk is maximális mennyiségű patriotizmus szorult. Persze ez nem mindig segít, hiszen hiába jelent meg (igaz, nem túl sok helyen) a Fortix a hazai sajtóban, mint A Magyar Játék, ha ez összesen négy emberre volt elég, akkor valami mást kell kitalálnunk.

A lényeg tehát, hogy már azért nem kell olyan durván megküzdenetek a kiadókkal, mint mondjuk egy frissen induló csapatnak.
Ez is csak félig igaz. Manapság mindenhol csak az van, hogy milyen jó indie fejlesztőnek lenni, hiszen hatalmas pénz van benne, és senki nem diktál neked. Közben meg pont azt látom, hogy itt a legnagyobb a verseny – nézz be mondjuk az iPhone-os alkalmazások közé, akkora a zaj, hogy hiába kerülsz fel a listára, támogatás és marketing nélkül elvész a programod a másik egymillió között. Erre az a megoldás, hogy vagy ügynökökön keresztül viszed be a játékot, vagy megegyezel egy céggel, aki csomagokat árul, és ezeket a csomagokat reklámozza is.

Támogatják egymást a magyar fejlesztőcégek?
Hát, ezt így nem mondanám, de mostanában azért már elindult egy folyamat. Havonta egyszer igyekszünk összeülni páran (szerencsére egyre többen), hogy átbeszéljük a történéseket, kivel érdemes beszélni, kit érdemes megkeresni bizonyos helyeken, mert a saját rossz tapasztalataink sokat segíthetnek másokon. Például hogy másokkal ne írassanak alá olyan fondorlatosan megfogalmazott szerződést, ami egy adott játék összes jogát átjátssza a kiadónak, de az ügynökkel való együttműködés ötletét is például a Blackhole-tól kaptuk.

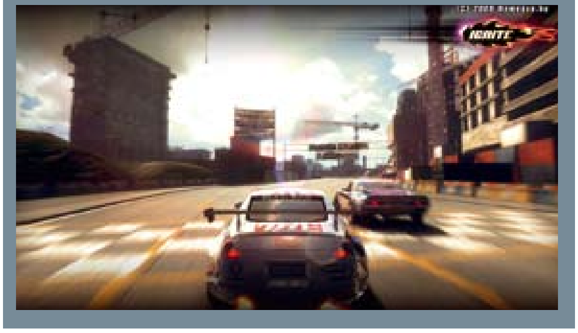
A közelmúltban egy fejlesztőcég – sajnos nem magyar – 25 millió eurós pályázatot nyert meg. Az Európai Unió írta ki, a feladat egy olyan casual játék elkészítése, ami bemutatja az EU intézményrendszereinek mindennapjait. Magyarországon van bármilyen kormányzati segítség, amit igénybe lehet venni?
Van egy kutatási-fejlesztési pályázat, ahol játékokkal is lehet indulni, sőt, egy csapat már nyert is itt pénzt. Az más kérdés, hogy tudtommal soha senki más egy fillért sem, pedig elméletileg játék és animáció kategóriában is lehet indulni, de se játékfejlesztőkről (az imént említett egy bizonyoson túl), se animátorokról nem tudok, hogy nyertek volna, pedig sokat segítene a dolog. Nekünk mondjuk nem kell külső forrás a játékok befejezéséhez, de ha egyszer nyernénk tizenötmillió forintot, abból már egész jó kis marketingkampányt hozhatnánk össze, de akár a külföldi kiállításokon való megjelenésünkben is minőségi változást hozhatna ennyi pénz – jelen pillanatban ugyanis konkrétan a konferenciákkal kapcsolatos utazási költségeket semmilyen formában nem támogatja az állam. Ha már kint vagy valahol, akkor a pavilonépítés egy részét visszaigényelheted, de nagyon hosszú idő, nagyjából egy év, míg ez valódi pénzként visszajut hozzád.

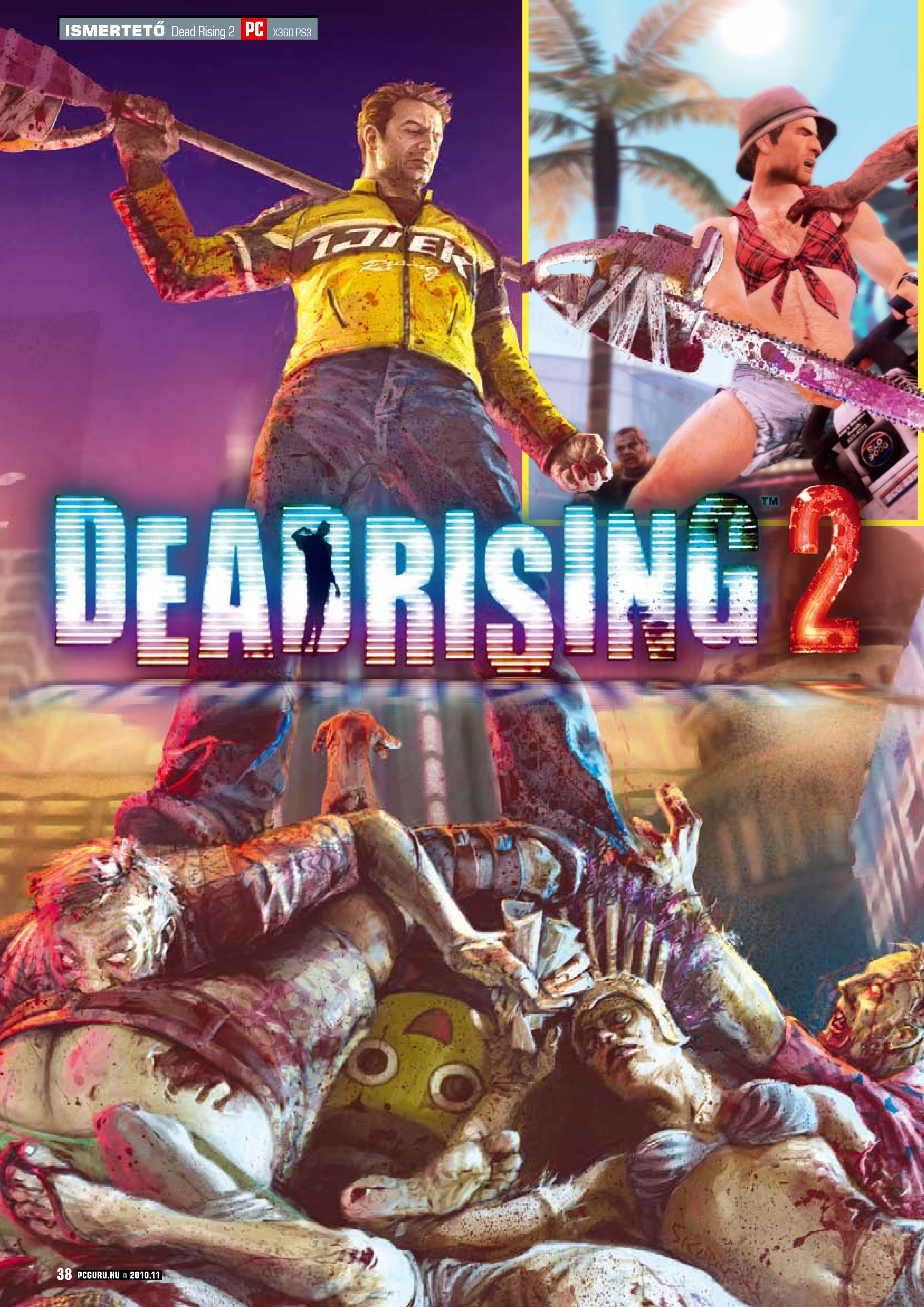
Jelenleg két platformra, PC-re és PS3-ra fejlesztetek. Mik a tapasztalatok, melyik az egyszerűbb, melyik a gyorsabb?
Az biztos, hogy a PC-n a különböző hardverváltozatok okozta eltérések kitesztelése hatalmas nehézség. A szervertermünkbe benézve láthatsz mindenféle gépet az őskoritól az egész friss konfigurációig, de még így sem tudunk mindent kivédeni, arról nem is beszélve, hogy néha szó szerint hajmeresztő hibákról kapunk visszajelzést, amiket egyszerűen képtelenek vagyunk reprodukálni. Ezzel szemben a Playstationnél ilyen gond nincs: kaptunk egy fejlesztői kitet, ami azon elfut, az tökéletesen működik majd a világ minden PS3-án – de itt sem teljes a boldogság, hiszen a PS Networkre felrakni egy programot kész kínszenvedés, kicsit olyan, mintha a Sony kapcsolattartói sem tudnák pontosan, mikor milyen lépés is következik a folyamatban. Mindkét vonalon van mit leküzdeni. Mondjuk a legviccesebb a korhatárbesorolás: az ezt végző szervezethez ugyanis DVD-n le kell adni a teljes, videóra rögzített játékmenetet, ott aztán azt valaki végignézi, és besorolja a programot a megfelelő kategóriába.

Mik a jövőbeli tervek?
Most elsősorban arra koncentrálunk, hogy az Ignite elstartoljon, aztán jöhet a Fortix 2. Középtávon mi is a DLC-kben látjuk a nagy lehetőséget, ugyanis a statisztikák szerint akkor jó, ha valahogy visszatornászod a játékodat a Steam főoldalára (ilyenkor durván megtöbbszöröződnek az eladások). A távolabbi jövővel kapcsolatban pedig a Java mint fejlesztési platform tűnik érdekesnek, sok külföldi csapat mozgolódik arrafelé, és mivel a cég már korábban említett másik fele egész ügyes Javában, nem hagyjuk ki ezt a ziccert. Aztán, ha ez mind befuccsol, még mindig nincs baj: feladtunk egy lottót is.

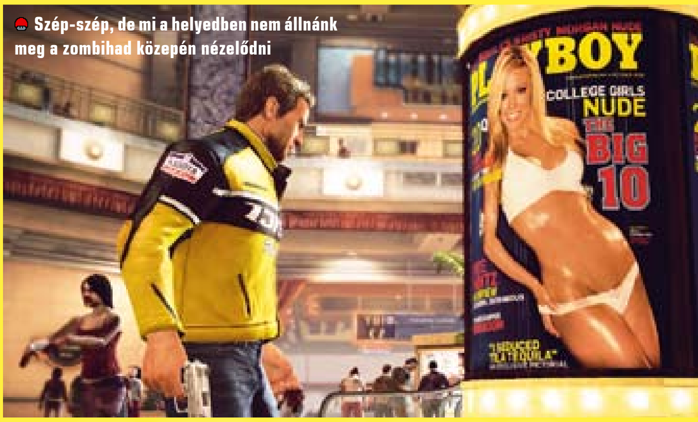
IGNITE

Ha valakinek bejött a most nyáron nagyot robbantó Split/Second, vagy vetélytársa, a Blur, és szeretne valami nagyon hasonlót, mégis teljesen mást, az jó, ha figyelemmel kíséri a magyar srácok autós kísérletét.
A hatalmas városban 25 pálya vár minket, tizenkét különböző autóval egyetemben – azonban a csavar itt sem hiányzik: vezetés közben nemcsak a helyezésre, de a gyűjtött pontokra is figyelnünk kell. 1000 pont felett bekapcsolhatjuk a nitrót, hogy az elégetett egységekért cserébe szélsebesen száguldjunk, de taktikázhatunk máshogy is, ugyanis a verseny végén az összegyűjtött pontok levonásra kerülnek az időeredményünkből, így akár könnyen az utolsóból lehet az első. A játék fizikája természetesen nem a szimulátorrajongókat veszi célba, de multiplayerben kifejezetten nagy móka volt egymást lökdösve farolgatni a pofás és jó vonalvezetésű, jellemzően városi környezetbe álmodott pályákon. Ötletes változat egy éppen sikeres stílusban – a megfelelő árcédulával, némi reklámmal és egy csipet szerencsével akár komoly siker is lehet a játékból.




DEADRISING™ 2

A motorizált tolószék csak az egyik a játék beteges fegyverei közül



Szép-szép, de mi a helyedben nem állnánk meg a zombihad közepén nézelődni

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Blue Castle

MŰFAJ
akció/horror

MULTI
2 fős koop
4 fős TIR

INFO

A Dead Rising 2006-ban jelent meg, kizárólag Xbox 360-ra. Sokáig úgy volt, hogy az első rész PC-re is elkészül, de a fejlesztést végül leállította a Capcom. A folytatás szerencsére már PC-re is elkészült, és a játék nem feltétlenül igényli az első rész ismeretét.

Minden idők egyik legjobb zombis játékának folytatása érkezett, és végre nem csak az Xbox 360-tulajdonosok merülhetnek el az élőhalottaktól terhes és összetett játékmenetben, hanem a PC- és PS3-tulajok is.

[ÍRTA **BATE**]

A Dead Rising 2 története jó pár évvel az első rész után veszi fel a fonalat, az előzményben lezajlott willamette-i zombiincidens már nem számít elszigetelt jelenségnek, az Egyesült Államok több városában tört már ki hasonló élőhalott-krízis, sőt, a Phenotrans cég már a Zombrex nevű gyógyszert is kifejlesztette, melynek segítségével 24 órával eltolható az átváltozás, hogyha zombitámadás érte az embert. Főhősünk, Chuck Greene sem mentes a zombis „élményektől", hiszen a Las Vegasban kitört zombijárvány során elvesztette a feleségét, sőt, még a kislánya, Katey is kapott egy harapást, és csupán a napi Zombrex-adag menti meg az apró lánykát az átváltozás rémétől. A játék elején az egykori motorversenyző Chuck egy, a Las Vegasra hajazó (plázák, kaszinók, bárok minden sarkon) Fortune City-ben megtartott véres showműsorban, a Terror is Reality-ben vesz részt, ahol a busás nyeremény fejében a versenyzők láncfűrészes motorral kaszabolják a zombikat. Chuck nem különösebben szívleli a „munkáját", de a Zombrex drága mulatság, és a 24 óra leteltével Katey-nek mindenképpen szüksége van a gyógyszerére. Hősünk (azaz lényegében a motorjának) irányítását először a showműsor keretében lesz lehetőségünk átvenni, s nem sokkal azután, hogy távoztunk a véres arénából, a zombik elszabadulnak Fortune City-ben, s nekünk épphogy sikerül az óvóhelyre menekülnünk. A Dead Rising 2 játékmenete konkrétan itt veszi kezdetét, feladatunk, hogy túléljük azt a (játék ideje szerinti) 72 órát, amíg megérkezik a felmentő sereg. A Dead Rising széria legnagyobb szépsége, hogy igazi sandbox játék hatalmas játéktérrel, amiben tényleg azt csinálunk, amit akarunk, a Game Over felirat csakis akkor fog megjelenni, hogyha valamilyen oknál fogva elhalálozunk. A félreértés elkerülése végett muszáj megjegyezni, hogy ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy a program csupán zombidarálásból áll, sokkal inkább arról van szó, hogy itt tényleg

BAL INFO BAR
A bal sarokban látható kis kijelzők mutatják, hogy épp hanyadik szinten állunk az 50-ből, a PP-csík mutatja, hogy nagyjából hány pont kell még a következő szintig. A kis sárga kockák az életünket mutatják, esetünkben, hogy csak három maradt a 10-es szinten elérhető hatból. Legalul pedig az aktuális „zsebpénzünk" látható, amiből a fosztogatók által üzemeltetett pawnshopokban vásárolhatunk ezt-azt.

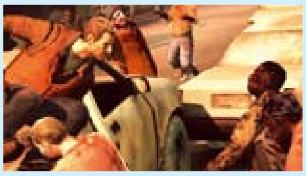
INVENTORY
A jobb sarokban láthatjuk a „hátizsákunkat", a jobb szélső az éppen kezünkben lévő eszköz. A kis csavarhúzó ikon jelzi, hogy ezeket az eszközöket kombinálhatjuk.

ZOMBREX
Egyértelmű jelzés, hogy van-e a birtokunkban a lányunk megmentéséhez szükséges Zombrex orvosság, avagy sem.

KÜLDETÉSEK
A lista mutatja az éppen aktuális küldetéseinket, és a színes csíkok azt prezentálják, hogy mennyi időnk van még az adott feladat elvégzésére.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL…

Demó verzió helyett különálló játékkal vezette fel a nyár végén a Capcom a Dead Rising 2-t – nem is akárhogy, igaz, csak az Xbox 360-tulajoknak. A Case Zero 4-6 órás ízelítő, 2 évvel a Dead Rising 2 előtt játszódva, annak minden újdonságával. Chuck és Katey egy kisvárosban reked, miután ellopják a kocsijukat, benne a Zombrexszel, ráadásul a hadsereg záros határidőn belül ide is megérkezik, hogy karanténba helyezze a fertőzötteket. Az egyetlen menekülési lehetőség egy motorroncs, valamint a városkában szerteszét heverő alkatrészek megtalálása. A Case Zero érdekessége, hogy nemcsak minden új játékmechanikát átemel a Dead Rising 2-ből, de az itt elért teljesítmény egy része (5 szint, a kombókártyák és 2000 dollár) átvihető a teljes játékba is, így nyújtva egy kis előnyt a starthoz. Itt is vannak megmentésre váró túlélők, itt is kreálhatók speciális fegyverek, és itt is kipróbálható a szanaszét heverő tárgyak őrült használata. A Case Zero sajnos a kiadás után régiózáras lett, így megvásárlása csak a korlát kijátszásával (vagy remélhetőleg a hivatalos LIVE bemutatásával) lehetséges. Az előzmény annyira sikeresnek bizonyult (közel félmillió kelt el belőle eddig), hogy „folytatást" is kap: a Case West epilógus, a Dead Rising 2 után játszódik, és visszatér benne az első rész főhőse, kedvenc hobbijával (fényképezés) és kedvenc időtöltésével (zombigyilkolás): Chuck és Frank közös erővel fejezi be (?) azt, amit elkezdett! Ár és dátum az új letölthető résszel kapcsolatban a lapzártáig nem volt elérhető.



semmi nem kötelező, a nyugati játékok nagy részével ellentétben semmi (se a sztori, se a lányunk stb.) nincs ránk erőltetve. Ha úgy tartja kedvünk, akkor a teljes játékidőt végigülhetjük az óvóhelyen, aztán megnézhetjük a záró videót, de ha akarjuk, bejárhatjuk egész Fortune City-t zombikat hentelve, vagy koncentrálhatunk arra, hogy egy valóban tartalmas játékot játszva egyszerre több szinten álljunk helyt a főhősünkkel. A Dead Rising 2 ugyanis nemcsak egy hatalmas világ, amiben válogatott fegyverekkel lehet zombikat ölni, hanem egy összetett program, ahol az idővel versenyt futva kell feladatokat megoldani, egyszerre akár többet is. Egyrészt ott van a lányunk, Katey, akinek 24 óránként Zombrexre van szüksége, tehát fel kell kutatnunk a gyógyszert, és időben be kell adnunk a kicsinek. Aztán Fortune City tele van elszigetelt túlélőkkel, akiket meg kell találni, és egy darabban el kell őket juttatni az óvóhelyre, továbbá vannak a különböző helyeken feltűnő „főellenfelek" is, a káoszban eszüket vesztett pszichopaták, akiket le kell győznünk, s nem utolsósorban itt van még a háttérben doromboló, jól kitalált történet, amely már az első órában úgy csavarodik, hogy az egész világ azt hiszi, hogy mi vagyunk a felelősek a legújabb zombikitörésért, így ha jót akarunk magunknak, akkor valahogy el kell érnünk, hogy a 72. óra végére tisztázzuk a nevünket.

HARCBAN AZ IDŐVEL

A Dead Rising 2 nem könnyű játék (habár határozottan könnyebb, mint az elődje), ami főleg annak köszönhető, hogy a játékos folyamatosan az idő szorításában kénytelen cselekedni. Minden egyes feladat adott ideig megoldható, ha tehát nem érünk oda a helyszínre, míg a képernyőn látható csík véget nem ér, akkor bukjuk a kiválasztott missziót. Ez lehet, hogy csak egy túlélő halálával jár, de az is lehet, hogy Katey vész oda, vagy nem lesz lehetőségünk megoldani a történetet – ez ugyan nem jelenti a játék végét (tehát tovább pereg az idő a felmentő sereg érkezéséig), de befolyásolja a befejezést (amiből több is akad), és főleg a fő szálat övező eseményekre (Cases) kell nagyon figyelni, ugyanis ha ezek közül csak egyet is elszalasztunk, akkor az magával rántja a többit is, így csak visszatöltéssel, vagy a játék újrakezdésével lesz lehetőségünk felderíteni a háttérben megbúvó szálakat és tisztázni a nevünket. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy egyszerre akár 5-6 küldetést is kaphatunk, s ilyenkor nagyon taktikusan kell játszanunk, hogy ne menjen kárba az erőfeszítésünk. Túlélőket menteni érdemes, mert tőlük kapjuk a szintlépéshez szükséges legtöbb Prestige Pointot, ugyanez igaz a pszichopatákra is, a történet eseményeire pedig a már említett okoknál fogva kell hatványozott figyelmet fordítani (már ha érdekünk, hogy kiderítsük, ki akar besározni minket…). Ami igazán zseniális a Dead Risingban, hogy a hatalmas szabadságnak köszönhetően ránk van bízva, hogy miképp játszuk a játékot. Az első végigjátszás során koncentrálhatunk csak a túlélőkre, és feltápolhatjuk magunkat 25-30-as szintre, hogy aztán a második végigjátszás során már csak a történetre és

A DEAD RISING 2 BETEGEBB A RÉMÁLMAINKNÁL IS

Ruha teszi a zombigyilkost – mondhatnánk, és van benne igazság, ugyanis a hacukák váltogatása tényleg szórakoztatóbbá teszi a játékot

Nem kell fantasy ahhoz, hogy íjjal lövöldözhess. Meg amúgy is, a Gyűrűk Urában nincs is dinamit

Katey-re fókuszáljunk, aztán ha ez is megvan, és elértük a maximum 50-es szintet, akkor harmadszor is nekifuthatunk a programnak, hogy taccsra tegyünk minden egyes pszichopatát. A trükk ugyanis az, hogy a megszerzett szintek és képességek nem vesznek el, ha újrakezdjük a játékot, a kezdő képsorok után a már feltápolt Chuckkal vághatunk bele újra a kalandokba…

TÚLÉLŐ, APA, HŐS

Ahogy arra már utaltunk, szinte minden egyes cselekedetünkért (zombipusztításért, túlélők megmentéséért, a pszichopaták likvidálásáért stb.) Prestige Pointokat kapunk, amelyek egy idő után szintlépéshez vezetnek. Minden egyes szint újabb és újabb bónuszokkal jár: nő az életerőnk, gyorsabbak leszünk, több tárgyat cipelhetünk magunkkal, messzebre dobálhatunk, extra közelharci mozdulatokat tanulhatunk, és kombó kártyákat nyerhetünk (erről később). Minden egyes újabb szint egy kicsit megkönnyíti az életünket, így tényleg érdemes odafigyelni arra, hogy minél gyorsabban lépegessünk felfelé ezen a létrán, amit a már említett módon, nem kifejezetten a zombik irtásával, hanem a húzósabb feladatok megoldásával lehet elérni. Egyrészt ez, másrészt a kíváncsiság és a folyamatos feszültség és stressz az, ami a játékban tartja az embert, és arra ösztönöz, hogy újra és újra nekivágjunk a kalandnak – persze ez nem mindenkinek jön be, van, aki már az első elhalálozó túlélőknél feladja, de kétségtelen, hogy a Dead Rising igazi erejét a rengeteg feladatból felépülő, időlimites, ezáltal a felhasználót folyamatos nyomás alatt tartó izgalmas játékmenet adja.

Teljesen érthető, hogy nekünk támad a cicuka, mi is meglehetősen finnyásak vagyunk a zombihúsra

ZOMBIELAND

Igaz ugyan, hogy a játékban folyamatosan rohanásban és feszültségben vagyunk, de a Dead Rising 2 ettől még nem az a program, ami túlságosan komolyan venné magát. Az egyes küldetések közepette számos lehetőségünk lesz a felgyülemlett feszkó levezetésére a rengeteg belső poénnak, a boltokban váltogatható ruháknak és a megszámlálhatatlan változatos fegyvernek köszönhetően. A DR2-ben ugyanis szinte minden fegyver, a cserepes virágtól a padon át a golfütőig, de még a tányérok és az ékszerek is bevethetők a zombik ellen, csak hogy az olyan örök klaszszikusokat, mint a baseballütő, a láncfűrész és a csavarkulcs már ne is említsük. Ha egy kicsit frusztráltak vagyunk a rengeteg küldetés vagy egy-egy kudarc miatt, csak be kell vetnünk magunkat a tömegbe, és több tucat zombi változatos lekaszabolása után máris sokkal jobban fogjuk érezni magunkat. Már az első részben is el voltunk ájulva attól, hogy mi minden használható az ellenfelek irtására, és a második részben ezt sikerült meghatványozni, ugyanis mostantól már kombinálhatjuk is a tárgyakat. Egy csomó eszköz (ezeket mindenhol egy kis csavarkulcs ikon jelzi, és a mindenfelé elszórt műhelyekben rakhatjuk össze őket) párosítható tetszés szerint, szimplán buliból, a poén kedvéért, de a valódi „élvezetet” nem ezek az eszközök rejtik, hanem azok a cuccok, amelyeket a kombó kártyák segítségével pattintunk össze. Ezeket

APA SZEME FÉNYE

A játék egyik legfontosabb feladata, hogy az óvóhelyen is megvédjük a lányunkat az átalakulástól. Katey-t még Las Vegasban harapta meg egy zombi, és azóta minden 24 órában be kell adni neki egy adag Zombrexet – így a játék során is. Összesen négy alkalommal kell majd a játék során gyógyszert szereznünk, és ez nem mindig könnyű feladat, habár mód több is akad a megszerzésére:

Figyeljük a felmerülő küldetéseket, ugyanis többször lesz olyan alkalom, mikor felhívják rá a figyelmünket, hogy ha adott túlélő(kö)n segítünk, akkor Zombrex lesz a jutalmunk.

Ha esetleg lemaradunk a Zombrexszel kecsegtető feladatokról, avagy nem sikerül teljesíteni őket, akkor még mindig ott van a vásárlás lehetősége. A játéktér területén fosztogatók munkálkodnak, és még boltokat is vezetnek, ahol megfelelő összegért még Zombrexet is vásárolhatunk. Ha nem sikerül gyógyszert szereznünk, de szorít az idő, akkor vessük be magunkat az egyik kaszinóba, és játsszunk addig a gépeken, amíg össze nem jön annyi pénz, hogy vehessünk egy életmentő adagot.

Szemfülesnek kell lenni, ugyanis a pályákon elszórva találhatunk Zombrexet, persze nem a folyosók közepén és egyéb egyértelmű helyeken, hanem mindenféle eldugott helyeken. Éppen ezért érdemes bekukkantani mindenhova, illetve felmászni, ahová csak lehet, ugyanis könnyen lehet, hogy ránk mosolyog Fortuna, és komolyabb erőfeszítés nélkül szerzünk Zombrexet.

A csinos-bögyös lányokkal nemcsak az életben illik vigyázni, de a Dead Rising 2-ben is...

a kártyákat a szintlépésekkor, az ellenfelek legyőzésekor, a feladatok megoldásakor vagy csupán a szemfülességünk okán kapjuk meg, és ha összeillesztjük azokat a tárgyakat, amik ezeken a lapokon szerepelnek, akkor igen durva eszközöket kapunk, amelyek nemcsak hogy roppant mód hatásosak, de még dupla PP-t is kapunk a használatukért, sőt, ha az alternatív támadási módot (támadó gomb nyomva tartása) választjuk, akkor tovább növelhetjük a Prestige Pointjaink számát. Külön bónusz, hogy az így létrejött extra tárgyaink egy része teljesen elmebeteg: gépfegyverekkel felszerelt tolókocsi, lángoló bokszkesztyű, gépágyúval ötvözött robotmedve, szögekkel bélelt propán-bután palack, gyémántokat lövő fegyver, és még hosszan sorolhatnánk. Szóval a tárgykombinációt nemcsak a hatékonyság, de a poén okán is érdemes minél többször bevetni. Viszont azt nem szabad elfelejteni, hogy a tárgyaink bizony elhasználódnak a bevetések közben, így a legütősebb kombókat érdemes a nagyobb halakra tartogatni...

Ha igazán jó apa vagy, akkor viszel a lányodnak játékot ajándékba – nem, ez nem vicc

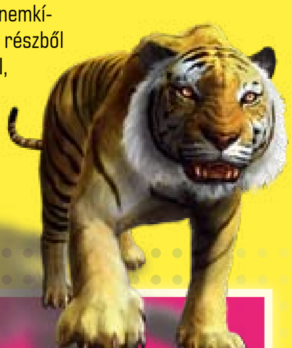
KARCOK A LEMEZEN

A Dead Rising 2 határozottan tartalmas és szórakoztató játék, de korántsem mentes a hibáktól és a bosszantó játékelemektől. A legszomorúbb, hogy számos olyan nemkívánatos elem akad, amit még az első részből örökölt meg a folytatás. Ilyen például, hogy a karakterünk reakcióideje (ami pl. a gombnyomást követő támadást jelenti) olykor igencsak lassú, ami a sokszor pofátlanul kemény főellenfeleknél könnyedén ideggörcsöt tud okozni. Azt is furcsálljuk, hogy a túlélőknek miért nem jutott legalább egy szinkronizált mondat, a folyamatos felirat nem épp 2010-es megoldás. Zavaró továbbá, hogy a lőfegyverek továbbra is nagyon gyengék, ám még ennél is jóval nagyobb baj, hogy a célzás még mindig rettentően gagyi és lassú, zombik ellen a puskák és pisztolyok nagyjából használhatatlanok, csakis az elvileg intelligensebb, de cövekként álló sima emberek ellen használhatóak (de itt nem a pszichopatákra gondolunk, rájuk a golyók szinte teljesen hatástalanok). Az irányítás nemcsak a lőfegyverek esetében bosszantó, de a korábban sokat marketingelt motorozás is egy kínszenvedés, jó eséllyel csak akkor fogunk két kerékre pattanni, hogyha azt a sztori megkívánja. Na persze nemcsak ezek a tervezői bakik keserítik az ember életét, hanem a töltési képernyők is, amelyek túl gyakran késztetik malmozásra az egyszeri játékost. A dolog persze érthető, hiszen hihetetlen jó minőségű videókat és hatalmas tereket kell betöltenie a programnak, de mikor éppen rohanásban vagyunk három túlélővel a sarkunkban, akkor nem nagyon tudjuk ezt megbocsátani a fejlesztőknek.

Ha pedig már szóba kerültek a technikai részletek, akkor érdemes pár szót ejteni a PC-s portolásról is, amibe hál' istennek ezúttal nem nagyon lehet belekötni. A játék Live for Windows támogatással érkezett (tehát PC-n is várhatóak a letölthető tartalmak), a program tökéletesen kezeli az egeret és a billentyűzetet (ennek ellenére mi a kontrolleres irányítást javasoljuk), és a legtöbb konzolos átirattal ellentétben most szöszölhetünk a grafikai beállításokkal is, és erre jó eséllyel szükség is lesz, ugyanis a DR2 igencsak megköveteli a vasat, főleg a memória terén. Persze nem csak buliból kell a gépnek az erőforrás, hiszen nem egy igénytelen porttal van dolgunk, a textúrák tűélesek, a karakterek eszméletlen jól ki vannak dolgozva, és hát nincs mit tenni, a nagy nyitott terek és a képernyőn egyszerre felbukkanó több száz zombi megmozdításához bizony kell a kraft.

ZOMBIKAT MINDENKINEK!

Sajátos játék a Dead Rising 2, elsőre talán csak agyatlan zombihentnek tűnhet (a marketing legalábbis erre a játékelemre helyezte a hangsúlyt), ám ha kicsit elmerülünk benne, és felfedezzük a valódi tartalmat, akkor biztos, hogy a DR2 nem ereszt. A sztori-túlélők-pszichopaták-zombik kvartett hosszú távon (márpedig az első végigjátszás nagyjából 16-18 órát igényel) leírva talán monotonnak hathat, de hiába csináljuk elvileg folyton ugyanazt, a Blue Castle emberei ügyes érzékkel variálták a

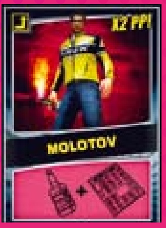


JÓ, HA VAN A KÉZNÉL EGY KOMBÓ

Habár eszközöket saját kútfőből is párosíthatunk, azért érdemes inkább azokra a kombinációkra koncentrálni, amelyek a küldetések teljesítésével és egyéb módon kerülnek a birtokunkba. Ezek nemcsak meglehetősen erős és hasznos tárgyak, de a használatukkal bónusz Prestige Pointokat is szerezhetünk, arról nem is beszélve, hogy például egy tigrist is sokkal könnyebb legyőzni egy ilyen kombóval, mint egy sima karddal vagy baseballütővel...

FÚRÓVÖDÖR
Az ellenfél fejére helyezve okozhatunk maradandó károsodást eredményező fogászati kezelést. Szerencsére többször is felhasználható...

SZÖGBOMBA
Szögek és gázpalack kombinációja – nemigen kell részletezni. Zombik hátára is tűzhető, messziről belelőve az eredmény igen impozáns lesz...



MOLOTOV-KOKTÉL
Tradicionális lázadóeszköz, ami ezúttal is a hasznunkra lesz. Viszont az égő zombi nem egyenlő a nem mozgó zombival!

FELMOSÓ MACHETE
Tisztaság = fél egészség. A felmosófára erősített machetével máris igazolhatjuk ezt a régi nagy igazságot...

DUDA
Egy műanyag bója és egy festékszóró keresztezéséből lesz a csodás duda, minek hallatán a zombik feje szétpukkan. Csodás látvány...

GYÉMÁNTVETŐ
A lombtisztító és az ékszerek találkozásából születik a gyémántvető, ami garantáltan lyukat vág még a legnagyobb zombitömegbe is...

És akkor a jobb oldali képen látható eszközt megtekinthetitek működés közben is. Hatásos, nem?

Most még azt hiszed, hogy egy poroltóval szerelt vízipisztoly az egy tök nevetséges dolog, de azonnal meg fog változni a véleményed, amint lehetőséged lesz „élőben” is kipróbálni a szerkezetet

AMIT JÓ, HA MÉG TUDSZ…

Cikkünkben nem tértünk ki mindenre a Dead Rising 2-vel kapcsolatban, hiszen egy egész újságot meg lehetne tölteni a játékra vonatkozó információkkal, de azért van még itt néhány dolog röviden, amit jó, ha tudsz.

MENTENI CSAK A BUDIBAN LEHET! A játékban nincs beépített checkpoint rendszer, a program szinte semmit nem ment el magától, és csak a nagyobb történetbeli események után ajánlja fel, hogy mentsd el a programot. A saját érdekedben minél többször menj el a WC-re, mert magadtól csak ott tudsz menteni, és mindössze 3 helyed van, így jól gondold át, mielőtt felülírsz egy régebbi állást.

OVERTIME MODE A hetvenkét óra leteltével és a „főellenség” legyűrésével nem feltétlenül ér véget a játék, ha ügyesek vagytok, akkor a mentőhelikopter érkezését követően még eljuthattok az Overtime Mode-ba. Nem akarjuk elspoilerezni a történetet, de az a lényeg, hogy a játék végén a Katey-nek szükségesen túl legyen nálatok még egy adag Zombrex.

TERROR IS REALITY A játék elején kipróbálható Terror is Reality játék, ahol motorral kell a zombik közé hajtani, egyben a Dead Rising 2 multiplayer módja is, egyedül itt van lehetőség más játékosokkal összemérni az erőtöket – a kérdés csak az, hogy minek. A játék unalmas, a motor irányítása elég béna, és aligha lehet életcél, hogy a leaderboard-ok elejére kerüljetek. A játékmód egyetlen igazi haszna, hogy az itt szerzett pénzt Chuck használhatja a játékban.

ACHIEVEMENTEK A játék konzolos verzióiban ismét helyet kaptak az achievementek és a trophy, és ezek között van olyan, amit csak akkor szerezhetünk meg, ha több ezer zombit végleg a túlvilágra küldünk. Csak a plázákban való kalandozással ezt elég fárasztó összehozni, azonban ha alászálltok a Fortune City alatti alagútrendszerbe, és ott beszálltok a kis kocsikba, akkor valamivel gyorsabban gyűjthetitek a skalpokat, mint ha két lábon mennétek neki a zombiknak. A vezetés megszállottjainak jó hír még, hogy játékszerte találkozhatunk autókkal (sportkocsi, Hummer), amelyeknek ha megszerezzük a kulcsait, akkor máris gyorsabbá és könnyedebbé válik a közlekedés.

dolgokat, így nem nagyon lehet ráunni a Fortune City-beli feladatok megoldására. A túlélőket nem elég csak megmenteni, néha teljesen képtelen feladatok elé állítanak: csak akkor jönnek velünk, ha visszük a csomagjukat, ha megtaláljuk a párjukat, ha szívecskés alsógatyára vetkőzünk, vagy ha előtte viszünk nekik enni. Ugyanígy a pszichopaták sem csak fizikailag felerősített szereplők, hanem igazi, kidolgozott, helyenként tényleg elmebeteg karakterek, érdekes és nemegyszer kegyetlen háttérsztorival, így külön jó érzés végül legyakni őket. Aztán ott van még a történet, amely azért tartogat meglepetéseket és fordulatokat, szóval érdemes foglalkozni vele, és akkor még az Overtime Mode-ról még nem is beszéltünk (lásd külön boxunkat). Ezek az elemek adják a játék magját, ezek tartanak benn a programban, a rengeteg felfedezhető terület, a sok kis rejtett apróság, a sok durva fegyver, az ötvenszintes fejlődés pedig arra ösztönöz, hogy ne csak egyszer szaladjunk neki ennek az igencsak jól sikerült zombiapokalipszisnek. A végeredmény ennek köszönhetően akár negyven-hatvan játékóra is lehet, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy kooperatív játékmód is helyet kapott a programban, így ha nincs kedved egyedül barangolni a zombikkal telített kaszinókban, vagy szükséged van némi segítségre, akkor bármelyik barátod beszállhat melléd, és együtt ugorhattok neki a felmerülő kihívásoknak. Szétszakadni ugyan nem lehet, tehát két külön küldetést nem oldhattok meg párhuzamosan, de a közös hentelés, a túlélők kísérgetése és a pszichopaták megregulázása együttesen természetesen egy teljesen új élményt jelent…

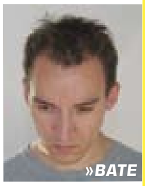
ZOMBIZÁRÓRA

Lehetne mondani, hogy a Dead Rising 2 alig változott az első részhez képest, mert a játékmenet csak kiegészült néhány új elemmel, de a pályák felépítése és a program alapja szinte semmiben nem tér el a négy évvel ezelőtt látottaktól. Igazság ugyan van a dologban, de ez hibaként semmiképp nem hozható fel a játék ellen, egyrészt mert annak idején az első rész csak Xbox 360-ra jelent meg, így csak korlátozott közönség játszhatott vele, másrészt a játék sandbox kiépítése, a küldetésrendszer és a határtalan szabadság még 2010-ben is bőven megállja a helyét. A Dead Rising 2 egyeseknek pazar folytatás, másoknak pedig jófajta első élmény. Egy próbát bőven megér mindenkinek…

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/923

»Nagyszerű folytatás, amely képes volt bővíteni az első rész már alapból zseniális játékmenetét. Nem hibátlan játék, de a pozitívumok bőven túlnőnek a negatívumokon…



»BATE

PRO Sandbox játékmenet, maximális szabadság, rengeteg küldetés, jó sztori és fegyverkombináció…

KONTRA Rettentő töltések, alkalmanként nehézkes irányítás, és még néhány apró baki…

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz/AMD Athlon X2 2.2, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 8,5 GB HDD

»84%«

INDULÓCSOMAG ZOMBIAPOKALIPSZIS ESETÉRE

DEAD RISING 2™

TÚLÉLŐ-KÉZIKÖNYV

[ÍRTA BATE] **Habár a Dead Rising második része elsőre csupán egy szimpla hentelős programnak tűnhet, ha a játék velejére (a történetre, a túlélőkre és a pszichopatákra) koncentrálunk, akkor bizony számos kihívással találkozhatunk, amelyeket könnyebb lesz teljesíteni, hogyha magatokévá teszitek a most következő néhány hasznos szabályt.**

RULE #1
HÍV A TERMÉSZET

A Dead Rising 2 első és legfontosabb szabálya, hogy mindig ments, ha egy nyilvános WC akad az utadba! Lehet, úgy gondolod, hogy még van elég életerőd, és hogy nem történhet semmi baj, de valójában sosem tudhatod, hogy mit hoz az utadba a balszerencse, és checkpointok hiányában elég kellemetlen tud lenni, mikor egyszer csak azt veszed észre, hogy Chuck elterült a padlón, és te már legalább fél vagy egy órája nem mentetted el a kalandodat. Ha nem tudod pontosan, hogy hova vezet az éppen kiválasztott küldetésed, akkor mindenképpen szakíts időt a játékállás megőrzésére, és ha megmentesz egy túlélőt, az első dolgod legyen az óvóhelyen a WC meglátogatása, hogy ne vesszen kárba a mentőakcióra szánt idő, és a sikeres célba éréssel megszerzett rengeteg Prestige Point.

RULE #2
A TÚLÉLŐK HÁLÁSAK

A Dead Risingban nagyon fontos a fejlődés, hiszen a szintlépésekkel tudod növelni az életerőd, a sebességed, a magadnál tartható tárgyak számát, és a magasabb szintek ajándékoznak meg újabb és újabb kombó kártyákkal, illetve speciális mozdulatokkal. Tapasztalati pontokat „legkönnyebben" a túlélők megmentésével szerezhetsz, és minél több embert juttatsz el az óvóhelyre, annál több Prestige Point üti a markodat, és minél több PP-t kapsz, annál hamarabb léped meg a túléléshez és a sikerhez nélkülözhetetlen szinteket.

RULE #3
CSAPATMUNKA!

Habár lesznek olyan túlélők, akik képtelenek a saját lábukon eljutni az óvóhelyre (ergo cipelni kell őket), azért a megmentett emberek jó része nem teljesen használhatatlan. Ha megtalálod őket és csatlakoznak hozzád, akkor nyomj a kezükbe valamilyen halálosztó szerszámot (lesz, aki már eleve védekezik valamivel), használni fogják, és ennek köszönhetően sokkal ritkábban fognak fennakadni a zombik egyre sűrűbb hálójában. Habár a lőfegyverek (a mi szempontunkból) nem számítanak a játék leghatékonyabb eszközeinek, a túlélők kezében igen hasznos szolgálatot tesznek, lévén az AI irányította karakterek mindig pontosan céloznak vele, és még a töltényük sem fogy ki soha. Ha ennek ellenére mégis megsérülnek (például ha a zombik helyett őket csapkodod meg), és úgy érzed, hogy nem éred el velük a menedéket rejtő alagsort, akkor ne légy rest, keress gyorsan egy nyugodt helyet, és adj nekik valamilyen élelmiszert, az ilyen-olyan italok és egyéb okosságok ugyanis a túlélőket is ugyanúgy gyógyítják, mint téged.

RULE #4
NE RAGADJ LE A BASEBALLNÁL!

Habár a szögekkel kivert baseballütő a legkönnyebben megszerezhető kombó fegyver (az óvóhely kijáratától nem messze bármikor összerakható), és egészen a játék végéig tökéletesen használható a zombik ellen, azért semmiképp ne ragadjunk le ennél. Már csak azért se, mert lesznek olyan fegyverek, amelyek nagyobbat sebeznek, sőt, egynémely pszichopatánál külön jól fog jönni, ha olyan halálosztó szerszámunk van, amivel kellő távolságból, az ellenfél távoltartásával oszthatjuk az igazságot. Szóval ne legyetek restek, gyűjtsétek szorgalmasan a kombó kártyákat, és próbáljatok ki mindent, amit csak lehet.

RULE #5
SZÉGYEN A FUTÁS, DE HASZNOS

Könnyen előfordulhat, hogy olyan ellenféllel találkoztok, akit az istennek sem tudtok leteríteni, vagy valamelyik sztoriszálat nem sikerül időre teljesítenetek. Ez bosszantó, de nem jelenti azt, hogy fel kell adnotok, van rá megoldás: lépjetek ki, és ne egy régi mentéssel próbálkozzatok, hanem egész egyszerűen kezdjétek elölről a játékot. Ez lehet, elsőre igen hülyén hangzik, de nem szabad elfelejteni, hogy a megszerzett szintek és tulajdonságok ilyenkor nem vesznek el, hanem már a megszerzett tápokkal kezdhetitek újra az egész játékot. Ez nemcsak azért jó, mert így gyorsabban tudtok majd haladni a már korábban megismert terepen, de minden egyes ismételt akcióért újra megkapjátok a PP-t, így mire ismét eljuttok ahhoz a ponthoz, ahol korábban elakadtatok, akkor már dupla olyan fejlettek lesztek, és jó eséllyel már egyáltalán nem fog problémát okozni az adott akadály legyűrése.

RULE #6
MÉRTÉKKEL FOGYASSZ!

Fortune City utcáit, plázáit és kaszinóit bejárva hamar rá fogtok jönni, hogy az alkohol (sör, bor, whiskey, koktélok...) bizony komoly mértékben visszatölti az elvesztett életerőtöket. Ez igen hasznos dolog, de ahogy az életben, úgy a játékban sem szabad túlzásba vinni a szeszes italok fogyasztását, ugyanis elég hamar róka-móka lehet belőle. Azt pedig gondolom, nem kell magyarázni, hogy mennyire kellemetlen tud lenni egy öblös hányás, miközben épp egy pszichopatával vagy hatvan rád zúduló zombival küzdesz...

RULE #7
AZ EMBER FEJE NEM KÁPTALAN

A játék során számos kombó kártyát lehet összekaparni, és duplaennyi alkatrész kell az egyes kombófegyverek összetákolásához. Elsőre azt hiheted, hogy mindent meg tudsz jegyezni, hogy mit merre találsz meg, de könnyen kiderülhet, hogy ez nem igaz, és az biztos, hogy a legégetőbb pillanatban nem fog beugrani, hogy honnan szerezhetnéd meg azt a hozzávalót, ami az éppen adott küldetéshez illő fegyverhez kellene. Éppen ezért, ha rábukkansz valamire, amiről tudod, hogy kombót hozhatsz létre belőle, egyszerűen jegyezd le, hogy pontosan merre találtad, hiszen itt később is bármikor rábukkanhatsz. Csak egy kattintás a térképre, egy gyors firkantás egy papírlapra, és később áldani fogod az eszed, hogy feljegyezted, hol találsz leggyorsabban machete-t a felmosófához.

RULE #8
JÁRJ NYITOTT SZEMMEL!

Légy résen! – hangzik a cserkészek jelszava, és ez hatványozottan igaz a zombiapokalipszis túlélőire is, azaz rád. Fontos, hogy a plázákban, kaszinókban és egyéb helyszíneken ne hagyd figyelmen kívül az itt-ott elhelyezett posztereket. A Playboy

nyuszikra biztos senkinek nem kell majd felhívni a figyelmét, de sokkal fontosabb, hogy az ilyen-olyan különleges plakátokra is figyelmet fordítsatok, ugyanis ha közelebbről bevizsgáljátok őket, akkor különleges kombó kártyákra bukkanhattok. Ha például láttok egy hatalmas medvének öltözött fickót egy gépfegyverrel, akkor azt mindenképpen tanulmányozzátok egy kicsit közelebbről, mert egy igen mókás fegyver lehet érte a jutalmatok...

RULE #9
MÉHÉSZKEDJ!

A játékban külön videó hívja fel erre a figyelmet, de azért érdemes itt is kiemelni, hogy a játékban egy bizonyos pont után a zombik testéből alkalmanként apró méhek röppennek ki, és ha elég gyorsak vagytok, akkor el is kaphatjátok őket. Ha ez sikerül, akkor egy befőttesüvegben ott lesz nálatok a méhkirálynő, amit akkor érdemes elhajítani, amikor kivételesen szorult zombihelyzetbe kerültök, ugyanis a méh elpusztításával egy jelentős körben körülötted minden zombi feje szétpukkan. Látványnak sem utolsó a dolog, de a menekülésedet is megkönnyíti ez az akció.

RULE #10
TÉRKÉPÉSZKEDJ!

Habár egy hatalmas nyíl mindig mutatja a megfelelő irányt a választott küldetésekhez, azt azért tudnotok kell, hogy a program nem mindig a legrövidebb utat akarja bejáratni veletek. Mielőtt elindultok valamerre, mindig nézzétek meg a térképen, hogy hova tartotok, mert könnyen lehet, hogy a pálya kiismerését követően ti magatok sokkal rövidebb utat találtok, mintha a gépet követnétek kisbirka módjára. Ez hatványozottan igazzá válik, mikor bejárásotok lesz a Fortune City alatti szervizalagutakba. A Dead Rising 2 útkereső rutinja csak a legritkább esetben ajánlja a föld alatti közlekedést, holott az sokszor gyorsabb és biztonságosabb is a plázák és kaszinók átszelésénél – arról nem is beszélve, hogy odalenn kisebb kocsikat is találhatunk, amivel valóban gyorsabb a közlekedés, sőt, még a túlélőket is beültethetjük magunk mellé, és nincs is annál kellemesebb érzés, mint mikor vígan kocsikázva gyűrjük a kerekek alá a húsra éhes zombikat.

RULE #11
LÉGY GYŰJTŐ!

Szerte Fortune City-ben (főleg újságosoknál és bódéknál) találhatunk különböző magazinokat, amelyek nem azért hasznosak, mert elüthetjük velük a két zombiirtás közötti szabadidőt, hanem azért, mert ha magunknál tartjuk őket, akkor jelentős bónusszal ajándékozhatjuk meg magunkat. Figyelem! Nem elég kézbe venni őket, ha azt szeretnénk, hogy egy adott magazin hatással legyen a képességeinkre, akkor magunkkal kell azt cipelnünk. Érdemes külön időt szánni ezeknek az újságoknak a felkutatására, ugyanis némelyik igencsak megkönnyíti az életünket. A magazinok bónuszairól egyébként a kézbevételt követően a támadás gomb nyomva tartásával szerezhetünk információt. Lássunk néhány konkrét példát (természetesen a teljesség igénye nélkül):

HORROR 25%-kal több Prestige Point jár a zombigyilkolásért.
DOMESTIC Ha bútorokat használsz a zombik irtására, akkor ezek a bútorok háromszor tovább kitartanak, mileőtt összetörnek.
LEADERSHIP A téged követő túlélők sokkal életképesebben fognak viselkedni, kevesebb gondod lesz velük.
HEALTH A különböző élelmiszerek és italok 50%-kal több életerőt töltenek vissza.
GAMBLING Sokkal több pénzt szerzel szerencsejátékból, ha a játékautomatáknál melléd áll Fortuna.
HAND-TO-HAND Puszta kezes harc során jóval nagyobbat sebzel.

RULE #12
PÉNZ BESZÉL!

A játékban igen fontos szerep jut a pénznek, hiszen ha a küldetések során nem tudsz Zombrexet szerezni Katey-nek, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy vásárolj egy-egy adagot a fosztogatók által „üzemeltetett" pawnshopokban (egy adag gyógyszer ára: 25 000 $). Továbbá ugyanitt igen combos fegyvereket is beszerezhetsz, kombó kártyák nélkül is – a kérdés persze az, hogy miképp lehet a játékban pénzt szerezni? Egyrészt ott a lehetőség a kaszinókban a játékra, illetve az összes boltban szétverhetjük a kasszákat, azonban ez igen időigényes, és egy kicsit unalmas módja a pénzszerzésnek, így azt javasoljuk, hogy különösen figyeljetek oda a Woodrow és a Luz nevű túlélőkre, ugyanis mindketten 50 000 dollárral jutalmaznak meg, ha a megfelelő pillanatban ügyesen cselekedtek. Woodrownak a megmentése előtt kell segíteni kipakolni néhány bankautomatát, majd hálából dob meg az említett összeggel, míg Luz jóval a megmentését követően bíz meg egy bónusz feladattal, aminek a sikeres teljesítése esetén szintén a fentebb jelzett busás összeg a jutalma.

APOKALIPSZIS. MOST.

Darksiders

[ÍRTA JOHNBART] **A konzolexkluzív apokaliptikus hentelés után bő fél évvel Háború végre PC-nkre is benyargalt egy rögtönzött démonirtásra. Tesztünkből kiderül, milyen sikerrel...**

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Vigil Games

MŰFAJ
Akció

MULTI
nincs

INFO

Sokáig kérdéses volt, hogy az év egyik kellemes hack'n'slash meglepetésének számító Darksiders ellátogat-e szeretett platformunkra, nyolc hónap várakozást követően azonban mi is megkaptuk a magunk hentadagját...

A mennyire húztuk a szánkat az év elején az ütős kis mészárszék-szimulátorok PC-től való távolmaradása okán, úgy csapott át melankóliánk széles vigyorba, mikor kiderült, hogy a THQ a Vigil Games hegesztette Darksiderst kedvenc platformunkra is megidézi, így mi is kivehetjük részünket Háború pokoljárásából. A port végül az eredeti ígéretekhez képest cirka két hónap késéssel be is futott, és hozta a kötelezőt: a Darksiders PC-n is egy szolid, nyomokban ügyességi elemeket tartalmazó akciójáték lett, mely bár riválisai színvonalát nem éri el, összességében mégis felettébb szórakoztató pusztítást nyújt.

„VELETEK VAGYOK, A VILÁG VÉGEZETÉIG!"

Bár Badsector a márciusi Guruban már alaposan körüljárta az Apokalipszis körülményeit, a PC-s debütálás alkalmából nem árt átismételni Háború kálváriáját, hátha egyes elemek akkoriban „höjj, ez konzol, lapozzunk!" felkiáltással ugrották át mélyelemzésünket. Eszerint évezredekkel ezelőtt az ősi Tanács hosszú vajúdás után végre kibékítette a Pokol és a Mennyek seregeit, mely szerződést hét pecséttel szentesítették, és négy lovassal igyekeztek betartatni. Az egyensúly fenntartása végett megteremtették a Földet is – elképzelésük szerint az emberiség békében fejlődhetett volna egész addig, míg készen nem állnak a másik két birodalommal való végső harcra: ennek kezdetét a lovasok megjelenése és a hét pecsét feltörése jelezte volna. A problémák valamikor napjainkban kezdődnek, amikor a mennyei és démoni erők váratlanul újrakezdik pusztító csatározásukat – a lovasok közül azonban csak Háború jelenik meg a földi csatatéren, de váratlanul vissza is kerül a Tanács elé. Mint kiderül, a hetedik pecsétet nem bontották fel, a Végítélet így túl hamar kezdődött, mely egyben az emberiség végét jelenti – a Tanács az egyensúly felborításával Háborút vádolja, aki tagadja felelősségét. A találka végül megegyezéssel zárul: bár büntetésből elveszíti erejét és egy megfigyelőt is ráakasztanak, a lovas visszatérhet az élettelen Földre, hogy nevét tisztázva felkutassa a kisiklott világvége valódi gonosztevőit.

A PORT UGYAN NEM TÖKÉLETES, DE A JÁTÉKÉLMÉNY BŐVEN KÁRPÓTOL

Bár a sztori nem különösebben kiemelkedő, felütése mindenképp erős, elvégre ritkán kezdődik egy játék az emberiség teljes kipusztulásával – a történet terén a pozitívumok azonban ennyiben ki is merülnek. A legnagyobb problémát a kidolgozatlan karakterek jelentik, akikről szinte semmit sem tudunk meg a játék során, és ha nagyritkán megszólalnak, akkor is csak valami sablonos, keménykedő szöveget vágnak le. Különösen fájó ez Háború és a Megfigyelő esetén: a páros jó szövegkönyv mellett egy fantasy Kane és Lynch is lehetett volna, ennek hiányában azonban csak üres,

MINT ROZI A MOZIBAN...

A stáblistát végignézve örömmel töltheti el lokálpatrióta szívünket, hogy a játék készítésében jelentős erőkkel képviseltették magukat magyar fejlesztők is. Hazánkfiai nem mást, mint az ütős bevezető animációt tudhatják magukénak, azt ugyanis a hazai Digic Pictures, egy nemzetközileg is igen elismert animációs stúdió készítette. A csapat 2001-ben alakult, első nagy dobásukat pedig a Terminator 3 effektjei jelentették (Andy Vajna rögtön fel is vásárolta őket), elsődleges profiljuk azonban manapság az átvezető animációk készítése, és a reklámspotok CGI-vel dúsítása. Előbbiből az elmúlt hét évben már egy rakás minőségi munka került ki műhelyükből: többek között a Universe at War: Earth Assault; az Assasins Creed 2 és Brotherhood, a Civilization V, a Dragon Age 2, valamint a készülő Aliens: Colonial Marines videói írhatók a számlájukra.

Van egy tippünk, hogy ebből a meccsből végül ki kerül majd ki győztesen...

Jaj, nagyon sajnálom, hogy ilyen durván félbeszakítottalak...

sallangokkal dobálózó karakterekre futotta (bár a játékhoz adott képregény valamelyest menti a helyzetet).

DURVUL A HÁBORÚ

Természetesen hiba lenne egy hack'n'slasht pusztán a sablonos történet okán lehúzni, főleg akkor, ha játékmenetével kompenzálja azt – a Darksiders pedig remekül teljesít eme téren, annak ellenére, hogy kb. annyira eredeti, mint a kínai Nike cipő. Igazából egy játékipari turmixról van szó, a programot azonban kiváló hozzávalókból, biztos kézzel keverték össze, így játék közben ez egyáltalán nem zavaró. Ott vannak először is a God of War-szerű fejlesztések, ami új fegyvereket és mozdulatokat jelent: a legfontosabbakat a történet során kapjuk meg, a javát azonban jóképű kereskedőnktől szerezhetjük be a játék valutájaként szolgáló lelkekért cserébe. A kínálat bőséges, a fegyverkombóktól a passzív képességekig van itt minden, az RPG-s vonulaton így meglepődtem, nem számítottam ilyen részletes fejlődési fára. A beszerezhető szerszámok szintén nem okoznak meglepetést: emberes kardok és kaszák, a Final Fantasy pisztolya, és Xena csakramja áll rendelkezésünkre a tömegoszlatások során, újdonságot itt csak a hátasok jelentenek: a játék során egy mennyei szárnyast, illetve lávaköves telivérünket, Ruint vehetjük igénybe a nyílt területeken, érdekérvényesítő képességünk mindkettejüket megülve érezhetően megnő. Végezetül ott van a bejárható terület, mely a Zeldához hasonlóan félig-meddig nyitott: bár feladatunk mindig adott, és az új pályák csak fokozatosan nyílnak meg, a játék során bármikor visszamehetünk a már kioldott területekre, hogy megszerezzük azon bónuszokat, melyeket egy új képesség (mint pl. a Valve-től lopott portálok) hiányában eddig nem tudtunk magunkévá tenni. Bár a fenti funkciók igen jelentősek, a Darksiders esetében mégis csak a körítés szerepét töltik be: a játék javarészében (pár kósza ügyességi és logikai feladványt leszámítva) a harc játssza a főszerepet, az azt kiszolgáló rendszer pedig egyszerűen remek. A megfelelően időzített blokkolás és kitérés, a jókor elsütött kombók, valamint a legyengített ellenfelek és kiismerhető bossok látványos kivégzésének háromszögén alapuló szisztéma bizonyosan nem újszerű, de pokoli élvezetes: nincsenek túlbonyolított mozdulatok, az irányítás így könnyen elsajátítható, már ha átállítottuk a billentyűkiosztást, ami alapból elég logikátlan lett (mindent a tasztatúra bal oldalára suvickoltak).

MELYIK VÁROS...?

A kiadást követően az interneten viszonylag hamar elkezdődött az ötletelés, hogy az elpusztult város vajon létező metropolisz-e, és ha igen, melyik település volt a szerencsés kiválasztott. Bár a fejlesztők valószínűleg saját kútfőből dolgoztak, határozott elképzelésekből nincs hiány: ezek közül a legpoénosabb a Saints Row rajongókhoz kötődik, akik szerint a játék nem másutt, mint a sorozat Stilwaterjében játszódik. Bizonyítékként pár (számukra) ismerős autómodellt és épületet, továbbá a közös kiadót és War kéziágyúját hozták fel, mely tényleg erősen hasonlít a Saints Row 2 Kobra pisztolyára.

PIXELES ÁTOKFÖLDJE

Amilyen kellemes meglepetést okozott az egyszerű, mégis látványos harcrendszer, annyira csalódtam a játék vizuális szegletében. Itt nem a képi világra gondolok, az ugyanis remek: az elpusztult amerikai nagyvárosból kinövő pokoli építmények érdekes, egyben izgalmas játékteret teremtenek Háborúnak, problémám így nem ezzel, hanem a technikai részletekkel adódott: bár idei programról beszélünk, a grafika mégis cirka 2-3 évvel elmarad az elvárt apokaliptikus szinttől. A karakterek és az effektek többsége egész mutatós, a pályaelemek és textúrák azonban javarészt fájdalmasan elnagyoltak, a területek egy része pedig elég sivár – ez főleg a minőségi bevezető videó után üti szíven az embert. Jelentősebb fizikáról sem beszélhetünk, a leomló és zuhanó tárgyak/ellenfelek többsége szkriptelt, és bár az elhajított autóroncsok szépen repülnek, a robbanás utáni hirtelen eltűnésük 4-5 évvel ezelőtti színvonalat idéz. Minderre csak rátesz egy lapáttal a PC-s port igénytelensége: a felbontást és a vertikális szinkronizációt leszámítva ugyanis a világon semmit nem állíthatunk át a grafikai menüben. A hangokkal nincs probléma: a melankolikus menümuzsika remek hangulatteremtő (a soundtracket egyébként mellékelik a PC-s verzióhoz), a színészek pedig kihozzák, amit a sovány szövegkönyvből ki lehet: főleg a Megfigyelőt alakító Mark Hamill és Vulgrim hangja brillírozik.

„KI HÁBORÚT VÍV, TUDJA NEVEM!"

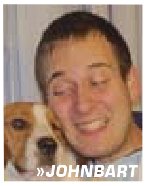
A Darksiders nem hoz forradalmi újításokat a hack'n'slashek műfajába, de ezt nem is vártuk el tőle – igazából már annak is örülünk, ha egy élvezetes példány PC-re is eljut, ebben az esetben pedig ez maradéktalanul megtörtént. Bár vannak bosszantó hibái, és a karaktereken is van mit gyúrni, a Darksiders harcértékéből ez vajmi keveset von le; ha vevő vagy tömény 15 órányi apokaliptikus hentre, biztosan jól fogsz szórakozni!

Hmmm, lehet, hogy a durvulás előtt meg kellene próbálni beszélni vele...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1898

»Ütős apokaliptikus hentelés látványos harcokkal, egy sor fejleszthető fegyverrel és képességgel, mindez egy csipetnyi puzzlevonulattal ízesítve.



»JOHNBART

PRO Látványos és brutális harcok, nyílt játékmenet, jól adagolt ügyességi részek, remek képi világ.

KONTRA Soványka grafika, PC-s beállítások hiánya, üres karakterek, billentyűzettel kicsit nehézkes irányítás.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 3.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB-os SM3.0 videokártya, 12 GB HDD

»86%«

Civilization V

[ÍRTA MIGUEL] **A Civilization sorozatban eddig töretlen fejlődés most megszakadni látszik – no nem azért, mert nem megint a lehető legjobbat kaptuk, hanem mert most került elő a hiányzó láncszem.**

Mikor 2005 őszén megjelent a negyedik rész, azt mondtuk, hogy mérföldkőhöz érkezett a Sid Meier nevével fémjelzett széria, és ezt aztán a két kiegészítő (a harcrendszert tökéletesítő Warlords és a diplomáciát, kémkedést és kereskedelmet részletező Beyond the Swords) tette tökéletesen egyértelművé: az első epizóddal megkezdett hiperrealisztikus vonal eljutott addig a pontig, ahonnan már nem volt lehetőség újabb, egészséges lépésekre. A közgazdászok a határhaszon elvvel jönnének, vagyis hogy akármilyen finom is legyen egy süti, van az a szelet, ami után már minden további harapás borzasztó kínszenvedést hoz. Ha egyszer már mindent a lehető legrészletesebben modelleztünk, ha egy adott rendszerből már kihoztuk az összes olyan lehetőséget, aminek bevezetésével még elkerültük, hogy a tesztelők szeme előtt játék közben izzadságszagú tárgyalók jelennének meg, sőt: ha már maguk a rajongók is váltig állítják, hogy kész, megvan a tökéletes, akkor nem szabad tovább erőltetni a dolgot, váltani kell. Igazából persze ez nem is volt kérdés – ha valakinek volt szerencséje konzolon vagy iPhone-on kipróbálni a 2008-as Civ: Revolutiont, az sejthette, hogy a Firaxis pontosan milyen irányba is szeretne mozdulni: egy közérthető, egyszerűsített Civilization volt a cél, amit a hétköznapi ember is élvezhet.

TÖRTÉNELEM KEZDŐKNEK?

Az alapok persze változatlanok maradtak: adott egy földterület, aminek adottságait a lehető legjobban kell kihasználnunk ahhoz, hogy a végén egy minden szempontból jól működő birodalmat hozzunk létre. Az őskortól egészen a közeli jövőig tartó időszak adott, a két végpont között pedig csak rajtunk múlik, hogy milyen tudományos, kultúrális, katonai vagy gazdasági sikereket érünk el, hiszen ezen hangzatos célokat egészen apró lépésekkel, jól meghozott taktikai toppanásokkal kell bebiztosítanunk. Ránk vár városaink irányítása, de a kutatás, a fejlesztés és a termelés problémáinak priorizálása is, no meg persze az olyan apróságok, mint a portyázó barbár hordák és a folyamatosan kekeckedő, a világsikerért velünk egy futamban küzdő többi ország. Rajtad áll, hogy mit kezdesz a birodalmad földjével és a településeken élő lakosok képességeivel, te döntesz útról, bányáról, farmról, hadüzenetről vagy szövetségről – életről és halálról, fejlődésről vagy elmúlásról. Csak most egy kicsit hatékonyabban, mint eddig.

HIÁBA VÁLTOZIK MEG SZINTE MINDEN, MEGINT NAPOKAT ÜLSZ MAJD ELŐTTE

A változtatás szándéka már csupán a látványban is tetten érhető. A sorozat eddig sem volt csúnyának mondható, stratégiai játékok közt talán még a felső középosztály versenyzői közé is sorolhatnánk a Civeket szépség szempontjából – a

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
TBS

MULTI
van

INFO

A Firaxis a két kiegészítővel tökélyre vitt négyes epizód után el nem ítélhető módon azt a játékosréteget vette célba, aki bár szívesen játszik összetett dolgokkal, azért igényli az ésszerű törődést is. Hatalmas újítások, kis finomítások és a szokásos mondat: csak... még... egy... kör...

A VALLÁS NAPJA LEÁLDOZOTT

Legalábbis a játék fejlesztői szerint mindenképp: bár a negyedik részben az egyik legfontosabb játékelem volt az egy- vagy épp többistenhit, a diplomácia sarokköve és egész stratégiák fontos alapja volt, most szinte teljesen eltűnt a lehetőségek közül. A magyarázat valószínűleg erre is az egyszerűsítés, és bár hozzá lehet szokni a gondolathoz, hogy most majd istenek és követőik nélkül kell megoldjuk a mindennapokat, azért összességében fájó, hogy nyom nélkül kiszedték a lehetőséget. Persze nem félek attól, hogy az első néhány kiegészítőbe ne kerülne majd vissza a részletes teológia, de az is biztos, hogy a korábban látott mélységeket nem érjük el az ötödik epizód kapcsán. A kémkedéssel és a gazdasági élet szereplőivel ugyanez a helyzet, de reméljük, hogy a jövő tartogat majd újat ebben a témában is.

SZERELMI HATSZÖG

A számtalan előzetesből és korábbi hírből már azok is részletekbe menően értesülhettek a Civilization 5 legnagyobb újításairól, akik egy picit sem érdeklődnek az ilyen játékok iránt. Nem véletlen azonban, hogy pont őket említem, az itt látható hat dolog ugyanis a megrögzött fanatikusok mellett talán pont azokat veszi célba, akik eddig a bonyolultnak tűnő játékmenet, a túlságosan szerteágazó lehetőségek vagy az ezerfelé osztott figyelem miatt nem mertek belevágni a kalandba. Nem sima egyszerűsítésről van itt szó, inkább az ésszerűsítés (illetve bizonyos esetben a valósághoz közelítés) a helyes kifejezés: a játék csak a bonyolultságából adott le, az összetettség szinte teljesen változatlan maradt.

POLICIES

A magyarul talán politikai irányvonalnak fordítható rendszer a korábbi államforma-szisztémát cseréli le egy szerepjátékos beütéssel megfűszerezett metódusra. A választott extrák nemcsak azonnali bónuszt adnak, de a kulturális győzelem alappillérei is.

OSTROM

A Civilization V egyik legfontosabb újítása a haderő komoly slankítása, ennek egyik eleme, hogy immár nem kell katonákat állomásoztatnunk a városokban a megfelelő védelemhez, az a fontos, hogy felhúzzuk a megfelelő védműveket. Ha lépést tartunk a fejlesztésekkel, akár egy nagyobb sereg ostromát is körökön keresztül állhatjuk.

STRATÉGIAI ERŐFORRÁS

Felhasználásuk és fontosságuk nem változott, azonban immár nem végtelen a segítségükkel előállítható egységek száma. Ütőképes sereg felállításához sokszor nem is lesz elég, ha csak egyet-egyet birtoklunk az adott nyersanyag lelőhelyéből...

VÁROSÁLLAM

Vannak népek, akik nem törnek a világ uralmára – ha az eddigi részeket vesszük alapul, ez a megállapítás nettó eretnekség, de tény, hogy a miniállamok szerepeltetése különleges színt visz a játékba.

HATSZÖG

Mikor bejelentették a változtatást, jóval nagyobb hatást vártunk tőle, a teszt alatt azonban kiderült, hogy leginkább az aránytartás és a természetesség jegyében hozott alig észrevehető módosítást a hatszögesített pályafelépítés.

EGY TERÜLET EGY EGYSÉG

Egy hatszögön egy egység. A szabály alól két kivétel van: egy polgári és egy katonai egység osztozhat egy területen, illetve áthaladásra akkor is használható marad a mező, ha már áll ott valaki. Hatalmas változást hoz ez mind fejlesztésben, mint logisztikában, a harcról már nem is beszélve.

Atombomba, rakétavetők, gyalogság – csak a képek miatt építettem őket, amúgy fontos a világbéke

negyedik epizód pedig maga volt a funkcionális vizualitás csúcsa – de valljuk meg őszintén, tömegek elcsábítására azért nem volt képes, végképp akkor nem, ha összefüggéseiben nézzük a dolgokat: a két kiegészítővel olyan mélységekbe ment le a játék, amik már nemcsak a hétköznapi játékosokat (magyarán a lehetséges vásárlók jelentős részét) ijesztették el, de még a legfanatikusabbak is csak szemezgettek a lehetőségek közt. A folyamatok egyszerűsödése tehát magával hozta a vizuális jegyek cseréjét is, és ezek konstellációjából egy olyan, szokatlanul stílusos, art decós kezelőfelület született, ami akár a Bioshock (vagy akár az Apple) tervezőinek is becsületére válna. Persze önmagában a szépen kerekített gombok vagy jó helyre pozicionált menük még nem hoznának megváltást, de a jóval átláthatóbb értesítési és irányítási metódus annyira intuitív és magától értetődő, hogy nagyjából két pillanat alatt billenünk át a „jézusom, itt minden új" fázisából a „na, ez tökéletesen ismerős" szakaszba: minden pont ott van, ahol keresnénk, a fontos történésekről kapott értesítők pont a megfelelő mértékben szúrják a szemünket, az ikonok végre egyértelműen elmondják, hogy mi is történt, bár bevallom, hogy engem kicsit idegesített az a módszer, amivel a kör vége gombot összekötötték az adott körben még a figyelmünket kívánó tevékenységekkel. Ha van még egységünk, aki léphet, ha van még város, ahol ki kell választanunk a következő produktumot, ha még nem döntöttünk volna a tudományos fejlődésünk további sorsáról, a játék nem enged minket tovább, méghozzá egyszerűen úgy, hogy nem ad ki olyan felületet, ahova kattintva erőszakkal véget vethetnénk a körnek. Persze ez mind a saját érdekemben történik, de ha egyszer én vagyok a világ ura, hadd döntsem el, hogy tudom-e pontosan, mit csinálok, vagy csak kattintgatok összevissza.

REMEKMŰ KEVESEBB ALAPANYAGBÓL

Persze kit érdekel, hogy néz ki, beszéljünk inkább arról, mi van belül. A régi rajongók, gondolom, már a körmüket rágják idegességükben, mert itt ijesztgetem őket az új iránnyal, szóval lelövöm gyorsan a poént: igen, a Civ5 korántsem olyan összetett, mint a négy volt, de azért most is fel kell kötni a választott nép kedvelt alsóneműjét, ha meg akarjuk mutatni a világnak (és nem a legkönnyebb fokozaton tanítjuk móresre a történelmet).

Egy jól működő birodalom szilárd elképzelésekkel lépked a céljai felé – az alsó képen ennek bizonyságát láthatjuk: egy lépés választ el a győzelemtől

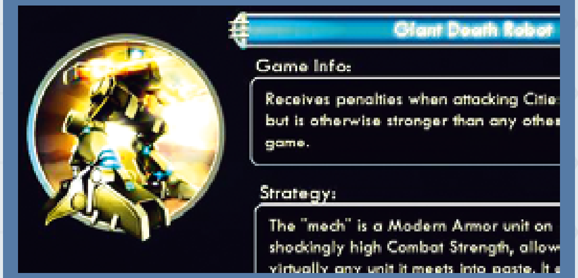
A változások egészen az alapoktól élnek, hogy pontosan miben is állnak, azt a cikk második oldalának tetején található, stílusosan hatoldalú táblázatban foglaltam össze, a tesztben leginkább arról beszélnék, mennyire változik meg az eddig megszokott élmény.

Nos, nagyon, és közben egyáltalán nem. A hatszögekre bontott világkép igazából csak ott érhető tetten, hogy a világ valahogy természetesebbnek tűnik, kevesebb a fals partszakasz, megfelelően nagy térkép esetében pedig még Földünk látképe is egész alakhűen rajzolódik ki. Jóval nagyobbat csavar az egységekkel kapcsolatos új rendelkezések sora: azzal, hogy most már egy területen csak egy katonai vagy polgári csapat tevékenykedhet, megborul nagyjából minden eddig felépített harci stratégia, és ennek emlékére szerintem szobrot is kellene emelnünk annak az ötletgazdának valami nagyon forgalmas helyen. Tudom, hogy a veteránok szemében most vesztem el végleg a hitelemet, de az eddigi stack of death taktika megmérgezte a játékmenetet, és a valódi tervezés helyett inkább az RTS-ekben megszokott végtelen és esztelen egységgyártásnak kedvezett. Mostantól tehát nem lehet hatalmas egységcsomagok összeállításával legyőzhetetlen hadoszlopokat kreálni, a gyáraink teljesítményét nagy részben átveszik a gondolkozni képes agysejtjeink. A csaták most jóval kevesebb egység részvételével folynak le, ennek ellenére jóval taktikusabb, egyben pörgősebb háborúkat vívhatunk. A távolsági fegyverrel rendelkező egységek szerepe (a terepviszonyokkal egyetemben) óriásira nő, az íjászok végre nem csak azért fontosak, mert számszerű értékeikben verik a bunkósbottal szerelt ősembereket. Felmerül persze a kérdés, hogy ha egy várost mindössze egyetlen egység védhet, nem könnyíti-e meg túlságosan a támadók dolgát, de mint az az újdonságokat összefoglaló táblázatból is kiderül, szó sincs ilyesmiről. A megújított ostromrendszerben a városoknak a bennük megépített védműveknek megfelelő harcértékük van, így egyrészt végre a frissen alapított falucskáinknak is van némi esélyük a barbárok ellen, másrészt nem kell a Vörös Hadsereg dupláját fenntartanunk azért, hogy biztonságban érezzük magunkat. Megfelelően fejlesztett városok esetén elég egy mozgékony, de ütőképes hadsereg fenntartása a hatékony védekezéshez, és ezen csak akkor kell változtatnunk, ha világuralmi terveink nem nélkülözik az erőszakot.

A HADVISELÉS ÚJ IRÁNYA AZ ELMÚLT NÉHÁNY ÉV LEGESLEGJOBB ÖTLETE!

Ezt a hozzáállást erősíti a stratégai erőforrások új rendszere is – a negyedik részben már az is elég volt, ha az adott egység legyártásához szükséges alapanyag (ló, vasérc, alumínium, olaj, hasadóanyagok) a birodalmunk határain belül rendelkezésre állt (esetleg valamely vetélytársunk volt akkora bar...át, hogy átengedte azt egy diplomáciai megállapodás keretein belül), most azonban a valóságot sokkal jobban szimuláló megoldás van. Egy bányából véges mennyiségű alapanyag termelhető ki, így ha négy lovasra elegendő hátasunk van, akkor egyszerre maximum ennyien lovagolhatnak a csatába,

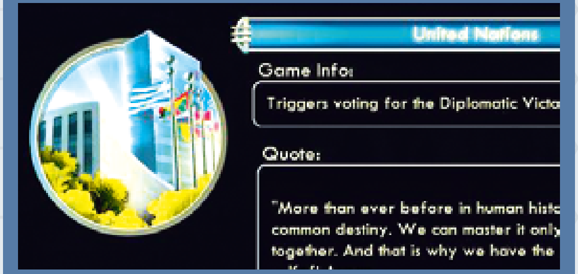
GYŐZELMI FELTÉTELEK



DOMINANCIA: Foglald el ellenségeid eredeti fővárosát (fontos, hogy amíg van másik település, addig a főváros rangja is átkerül oda, de ezzel utána már nem kell törődni). Érdemes úgy intézni, hogy a többi nép eleinte egyetértsen velünk, különben hirtelen nagyon sok ellenségünk lesz.

TUDOMÁNY: Fedezz fel minden szükséges technológiát egy csillagközi utazásra alkalmas űrhajó megépítéséhez, majd a kész járművet állítsd össze a fővárosodban. Akkor nyersz, ha a start még 2050 előtt megtörténik (illetve ha más még nem nyomta meg a gombot előtted).

KULTÚRA: A kultúrapontjaid segítségével adaptálj és fejlessz tökélyre öt különböző politikai irányvonalat, majd építsd meg valamelyik városodban az Utópia projekt nevű építményt (se megvenni, se sürgetni nem lehet az építést). Az építkezésnek még 2050 előtt be kell fejeződnie.



DIPLOMÁCIA: A Globalizáció felfedezése után építsd meg az ENSZ székházát. Ha ez elkészül, minden nép automatikusan szavazi fog, és aki a legtöbb szavazatot kapja, megnyeri a játékot. Elengedhetetlen a jó viszony a városállamokkal, lehetőleg minél többel.

PONTOK: Ha eljön 2050, és a fenti feltételeknek senki nem tett eleget, még mindig van esély – ha a te civilizációd éri a legtöbb pontot, nyertél. Fontos a minél fejlettebb tudomány, a minél erősebb gazdaság és hadsereg, a minél nagyobb jólét, de a Csodák és a kultúra ereje is számít.

A bal alsó képen látható stratégiai nézet remek ötlet, nagyban segíti a terjeszkedő birodalom ügyeinek áttekintését: az egyértelmű ikonok és a plasztikus grafika csak a lényeget mutatja.

és csak akkor képezhetünk újat, ha valamelyikük nagyobbat botlik a csatában.

Van persze egy kazal negatívum is, szerencsére csak kisebb jelentőségűek, és majdnem mindre jut egy olyan újítás is, ami rögvest feledteti a bosszúságot. A legnagyobb rossz például rögtön a legfontosabb jóval párosul: bár a készítők Extrém Diplomácia néven hivatkoznak az új államközi rendszerre, azt elfelejtik hozzátenni, hogy valójában az extrém béna a megfelelő szó, lévén hogy nagyjából semmi olyat nem tehetünk, amire eddig ne lettünk volna képesek. Üzletelhetünk (rendkívül előnytelen feltételekkel), megkérhetünk egy adott népet, hogy lépjen háborúba valaki ellen (nem fog), esetleg az ellenfél vezetőjének képébe vághatjuk a hadüzenetünket, aztán slussz. Illetve majdnem slussz, megfelelő fejlettség esetén köthetünk kutatási egyezményt, ami a technológiák kereskedésének egy hosszabb távra módosított megfelelője. Ez tehát a rossz, de itt a jó: a városállamok bevezetése a másik Nagy Húzás a háborúzás mikéntjének megváltoztatása mellett. Ezek az egy településből és a hozzájuk tartozó földterületből álló, gép vezette miniországok jelentik a fontos, de nem világuralomra törő hatalmakat, szerepeltetésük több lehetőséget is felvet. Egyrészt nekiállhatunk módszeresen felszámolni őket, egész jó szolgálatot tesznek majd a seregünk feltápolásában (ha nem mondtam volna, a harci egységek most is lépnek szintet, minden alkalommal választhatnak egy speciális képességet is). Eggyel békésebb lépés, ha simán csak jó kapcsolatot tartunk velük, a barátságot vagy szövetséget megvásárolhatjuk pénzzel, kivívhatjuk különböző megbízások teljesítésével – minél jobb a kapcsolat, annál többet kapunk a városállamoktól: nyersanyagot, élelmet, luxuscikket, kultúrapontot, akár még egységeket is. A profik azonban hamar rájönnek majd, hogy egy-egy baráti államocska akár bábként is használható: várjuk meg, míg valamelyik hadat üzen egy nagyobb ellenfelünknek, majd kezdjük átpasszolgatni neki seregünk egy-egy tagját, így anélkül gyengíthetjük versenytársainkat, hogy a diplomáciai viszonyban bármilyen negatív változást kellene elszenvednünk.

TENGERRE, HAJÓS!

A játék megjelenése óta nagyon sokan kerestetek meg mindenféle gonddal és bajjal (csak így tovább, ha tudok, segítek), de a legtöbben a szárazföldi egységek vízre rakásánál akadtatok meg. Régebben ez ugye külön szállítóhajó legyártását igényelte, azonban a fejlesztők most kötöttek egy okos kompromisszumot: az Optika (Optics) feltalálása után minden egység képessé válik arra, hogy tengerre szálljon, egyszerűen csak ki kell adni nekik parancsba, hogy gázoljanak bele a vízbe. Nem véletlenül használtam azonban a „kompromisszum" kifejezést: a hajóvá vedlett egységek tulajdonképpen védtelenek, ráadásul nem is igazán haladnak: egy nagyobb óceán átszelése akár évtizedeken át is tarthat. Na igen, még van mit faragni az arányokon.

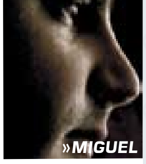
SE JOBB, SE ROSSZABB

Nagyjából tíz megnyert, néhány elvesztett, és jó pár félbehagyott végigjátszás után bátran állítom, hogy a Civilization 5 nem lett rosszabb, mint az eddigi epizódok, és annak ellenére jobbnak sem mondanám, hogy sok olyan újítás van, amire eddig is nagy szükség lett volna, vagy egyértelműen jobb, mint a régi rendszer, amit helyettesít. Az biztos, hogy az ésszerűsítés miatt az eddigieknél jóval nagyobb közönsége lehet a játéknak, és közben a régi rajongóktól sem kell búcsút venni (ha más nem is, majd a beépített modkereső maradásra bírja őket). Valahogy azonban nem tudnék nyugodt szívvel igazán magas pontszámot adni, mert ha a sok változtatás nekem nem is fáj, azért hiányolom az olyan apróságokat, mint például a megújított technológiai fa (főleg a modern időszakban kínos picit a Future Tech semmitmondása). A legnagyobb probléma mégis talán a gépigény: nagy térképpel és sok ellenféllel hosszú távon még a szerkesztőségi erőgép is alaposan megszenvedett, az otthoni masina pedig a 7900 GTO-val már kevésnek is bizonyult. Persze ettől függetlenül az ötödik rész is ugyanazt adja, mint az eddig látottak: pillanatok alatt elsuhanó nappalokat és éjszakákat, kihívást és a jól végzett munka örömét. Amivel meg most még baj van, azt úgyis pár hónap alatt kijavítják a hivatalos DLC-k meg az amatőr modkészítők.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1875

» Alaposan átgondolt és többségében jól kivitelezett változtatásokkal tér vissza minden idők legjobb stratégiai játéka – a lényeg megmaradt, a formula tisztult kicsit: mindenképpen ajánlott vétel.



»MIGUEL

PRO
A megújított harcrendszer és a kigyomlált játékmenet miatt talán minden eddiginél addiktívabb...

KONTRA
Pár kisebb bug benne maradt, és javítócsomagokon túl néhány mod sem árt majd neki.

GÉPIGÉNY» Kétmagos processzor, 2 GB RAM, Ati 2600 vagy nvidia 7900GS, 8 GB tárhely

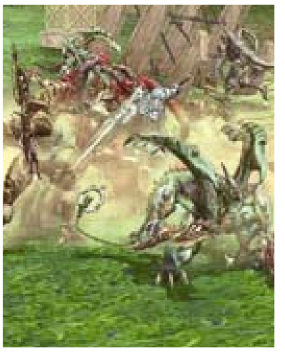
»92%«

A PATCH ÚJ SZÁRNYAKAT AD!

Aion
Assault on Balaurea

[ÍRTA JOHNBART] **Bár tavalyi európai debütálása óta az Atreiát őrző daevák száma hatványozottan megnőtt, a darabokra szakadt világban még mindig ismeretlen a béke fogalma – ezen pedig (szerencsére) a legújabb frissítés sem változtat.**

A kalapácsos srác nem az a fajta, akibe egyedül bele kellene kötni, főleg nem 50-es szint alatt. Egyet legyint, és két kontinensnyit repülsz...



ADATOK

KIADÓ
NCsoft

FEJLESZTŐ
NCsoft

MŰFAJ
MMORPG

INFO

Bár megjelenése óta az NCsoft MMORPG-je számtalan frissítést kapott, a 2.0-s verziószámot viselő Assault on Balaurea minden bizonnyal az eddigi legjelentősebb tapasz mind közül: a kötelező javítások mellett ugyanis új tartalomban sem szűkölködik...

Érdekes fáziskéséssel „büszkélkedhet" a koreai NCsoft felettébb kellemesre sikeredett Aionjának nyugati szájízre szabott verziója. A tavaly szeptemberi indulás óta ugyanis a frissítések zöme mindig többhónapos csúszást követően jutott el az európai, illetve angolszász területekre, és nem kivétel ez alól az MMORPG 2.0-s tapaszszámot viselő javítása, az Assault on Balauera sem. Bár a koreai játékosok már április végén lecibálhatták a tesztszerverekről a frissítést, nálunk – a költő szavaival élve – már „eltakarta a hó a bérci tetőt", mire szeptember elején végre méltóztatott itt is lecsordogálni merevlemezünkre. Duzzogásomat azonban be is fejezem, az AoB ugyanis remekül sikerült: egy átgondolt, számtalan újítást tartogató kiegészítőről van szó, mely ráadásul alapjáraton ingyenes is...

ÚJ SZÁRNYCSAPÁSOK

Az AoB-vel a készítők nem titkolt célja a játék vérfrissítése, és így az Aiont hanyagoló játékosok visszacsábítása volt, nem meglepő hát, hogy a kiegészítő elsősorban az alapjátékban már jelentősebb sikereket elért (értsd: mindent kimaxolt) „szárnyas fejvadászok" ismételt hadrendbe állítását célozta meg. Ennek legfőbb eszközét a szintkorlát kitolása jelenti, az AoB-vel a limit ugyanis az eddigi 50-ről 55-re ugrott, ami bár első hallásra nem tűnik soknak, a megszerzendő XP mennyisége igen tekintélyes, szóval eltarthat egy ideig, mire ismét a topon érezzük magunkat (az alacsonyabb szinteken ugyanakkor valamivel több tapasztalati pontot kapunk, az 50-es szint elérését elősegítendő).

További jelentős tényező, hogy az új szintek mellett az NCsoft jelentősen megtoldotta a craftolással és gyűjtögetéssel szerezhető pontok számát is, a botanikus hajlamúak így ismét örömmel vethetik bele magukat a lágyszárúak termésének betakarításába, a legókedvelők pedig a tárgykombinálásba... Természetesen mit sem érne mindez, ha a játékosoknak a szintlépésekhez a már rongyosra járt területek rosszarcú NPC-it (vagy épp a konkurencia játékosait) kéne elfenekelni, a fejlesztők épp ezért egy teljesen új területtel, a címben szereplő Balaureával kedveskedtek az elit daeváknak (természetesen külön Elyos és Asmodiai szektorokkal). A névből már sejthető, hogy a terület a játék ügyeletes gonosztevőinek, a (továbbra sem játszható) Balaur-frakciónak a játszótere, földrajzilag pedig a bolygó volt felszínén terül el, azaz immár Atreia „tojáshéján" is garázdálkodhatunk. Dolguk pedig bőven akad majd a kalandra éhes veteránoknak, a tekintélyes nagyságú területet ugyanis játszható frakciónként két-két erődítmény, négy artifact, hat új (szólóban vagy csak csoportban kipucolható) kazamata, illetve még több 50-es szint feletti fajzat lakja be, akiket egy sor új képesség, illetve fegyver segedelmével apríthatunk fel (előbbiek a fővárosok újonnan felhúzott templomaiban szerezhetők be).
A több hónapnyi elfoglaltság tehát garantált, főleg mivel a szörnyek leverését követően a játékosok az erődök okán az új területeken is tovább boldogíthatják egymást. Balaurea emellett pár jelentősebb játékmechanikai újítással is büszkélkedhet, melyek közül a gejzírek és a légáramlatok a legfontosabbak: előbbiek a vertikális akadályok leküzdésében nyújtanak segítséget (azaz bazi magasra dobják karakterünket), már ha lenyomjuk azokat a szörnyeket, akik nem átallnak e csodás természeti képződményeken mosni pocakjukat. Utóbbiak ugyanakkor a gyorsutazás Aionbeli megfelelői – segítségükkel viszonylag gyorsan jelentős távolságokat küzdhetünk le, miközben repülési időnk nem csökken; kellemes újítás, így kár, hogy a már meglévő területeken nem lelhető fel az új funkció.

EXPRESSZ LÉGIFOLYOSÓK

Bár a kiegészítővel debütáló légáramlatok kifejezetten kényelmes és gyors utazási módot jelentenek, elsőre talán kissé bonyolultnak tűnhet a használatuk – legalábbis amíg ki nem tapasztaljuk kötöttségeiket. Az egyes szélcsatornákba minden esetben a kezdő- és végpontoknál „szállhatunk be", utazásunk iránya pedig kötött, aggódnunk azonban emiatt nem kell, mivel az áramlatot meglovagolva tökéletesen védettek vagyunk mindenféle gaz ármánnyal szemben (igaz, mi sem támadhatunk meg senkit). A csatornáknak két fajtájuk van, a kék folyosókból csak a végpontoknál „szállhatunk ki", a gyengébb lila áramlatokat azonban bármikor elhagyhatjuk, irányváltás esetén siklórepüléssel, az ugrásgomb lenyomásával pedig elegáns zuhanórepüléssel...

Bár elsőre úgy tűnhet, hogy ez a kép nincs jó helyen, attól, hogy szárnyaid vannak, nem jelenti azt, hogy néha nem hajózol...

Habár ez egy amolyan kristálysárkány, az öreg szárnyas igencsak rossz néven veszi, ha csak úgy keresztülnéznek rajta...

ÁLLATI ÚJÍTÁSOK!

Az AoB tehát igencsak elkényezteti az élvonalat, így főleg ennek tükrében találtam kissé csalódást keltőnek, hogy az alacsonyabb szintek játékosai (és területei) közel sem kaptak akkora figyelmet, mint Balaurea. Új kalandokból csupán kettő áll rendelkezésünkre 50-es szint alatt (18-22-es, valamint 37-41-es fejlettség között darálhatjuk be ezeket), ezen túl azonban a szakmák mesterszintű elsajátítása (melyhez immár külön megbízatás tartozik), a kötelező hibajavítások/finomhangolások (úgymint a terület összes küldetésadó NPC-jének kijelzése a térképen), valamint a Twitterrel való összekapcsolás mellett mindössze a kisállatok megjelenése nyújt újat a mazsolábbak számára. Utóbbi talán a kiegészítő legtöbbet reklámozott funkciója: lényege, hogy kalandozásaink során immár mókás kis ölebek társaságában róhatjuk Atreia vad vidékeit, akik nyomunkban koslatva minduntalan rácsodálkoznak hőstetteinkre, vagy épp kereket oldanak, ha forróbbá válik a helyzet. Kis kedvenceink igen finnyásak is, gyakran igénylik az etetést (érdekes tamagocsi-jelleget kölcsönözve így a játéknak), cserébe azonban jelentős segítséget adhatnak daevánknak: egyes állatkák eszköztárunkat bővíthetik ki új helyekkel, mások előre jelzik a kevésbé diplomatikus (értsd: ellenséges) arcok közeledését, akad a craftolásban segítséget nyújtó öleb is (aki a nálunk levő válogatott szemetet képes felettébb hasznos tárgyak formájában újrahasznosítani), a viszonylag ritka fajtiszta állatkák pedig akár két funkciót is betölthetnek a fentiek közül.

INGYEN, VAGY NEM?

Bár a kiegészítő minden Aion-tulajdonos számára ingyen elérhető, az NCsoft nem volt rest dobozos kiadással is megünnepelni a masszív verziófrissítést. Az itthon cirka nyolcezer forintba kóstáló csomag a kiegészítő mellett az alapjátékot, harminc napnyi játékidőt, illetve disztribútortól függően egy vagy két exkluzív kisállatot tartalmaz (az itthon forgalmazott dobozos kiadás sajnos csak egyet rejt, míg például a Steames változat már kettővel ajándékozza meg a játékost). Figyelembe véve, hogy a csomag csupán ezer forinttal kerül többe az alapjátéknál, beszerzése kezdők számára igen megfontolandó...

Kis barátainkra több módon tehetünk szert: a daily questek végrehajtása mellett a kiegészítővel megjelenő sanctumi és pandaemoniumi állatkereskedőktől, illetve a vegetáriánus (fűbe harapott) szörnyektől szerezhetünk tojásokat, melyeket utána a fővárosokban székelő keltető-NPC költ ki (na nem úgy...), majd rakja a kifejlődött kisállatot eszköztárunkba (maximum 100-at, bár egyszerre csak egy öleb lehet aktív). Érdekes megoldás, bár a fejlesztők valószínűleg nem számoltak az első hetek nagy vásárlási rohamával, a teszt ideje alatt ugyanis a fentebb emlegetett NPC-ket egy rakás, csaholó/doromboló/röfögő állatkával felszerelt játékos vette körül, ami igen hangos, de legalább felettébb idegesítő hangzavarhoz vezetett mindkét frakció fővárosában...

MÁGIKUS LÁTVÁNY

Bár tartalmában az AoB számottevően kibővítette a játékot, a technikai alapok nem igazán változtak. Az Aiont hajtó első generációs CryEngine motort nem érte különösebb módosítás, a grafikai minőség megegyezik a már megszokott megjelenéssel, ami 2010-es mércével mérve tán hagy némi kívánnivalót maga után, az MMORPG-k között azonban még mindig felettébb ütősnek (gépigénye pedig a fentiek okán igen barátságosnak) tekinthető. Nagy változásokra tehát ezen a téren ne számítsunk, vizuális újdonságként egyedül az újonnan beszerezhető fegyverek, képességek és varázslatok (elég jól sikerült) effektjei, pár újabb frizura és divatáru, az új introképernyők, illetve Balaurea flórája és faunája hathat – utóbbi képi világa kifejezetten egyedi és karakteres lett, jól megkülönbözteti a vidéket a másik három területtől.

Az új játszótérhez persze új zenei aláfestés is dukál, a csomag pedig hallószerveinknek is nyújt pár újdonságot: az alapjátékhoz hasonlóan Balaurea kórussal felvértezett zenei készlete is sokat hozzátesz a hangulathoz, bár a változatosság nem erőssége a traktusoknak, így viszonylag hamar monotonná válhatnak. Az új átvezetők és karakterek szövegelése alatt hallható szinkron szintén nem okoz meglepetéseket: minőségük hozza az alapjátékban tapasztalható szintet, azaz az esetek többségében megfelelőek, bár nagy részük ezúttal is rövid, a színészek pedig olykor erősen túljátszva, vagy épp teljesen érzelem nélkül olvassák fel a papírra vetett sorokat.

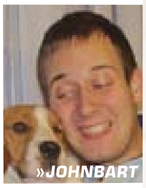
„AION A TÁNC, AION A BÁL!"

Az AoB nem hoz gyökeres újítást a játékba, és bizonyosan nem reformálja meg a kiegészítőkkel szemben támasztott elvárásokat sem; igazából éppenhogy igyekszik maradéktalanul megfelelni azoknak, és pontosan azt nyújtani, amit az ember egy jó expanziótól elvár. Gelkmaros és Igginson vad területei és új kalandjai jelentős történeti pluszt adnak a programhoz, a légáramlatok megjelenése kellemes (és már régóta várt) utazási segítség, a kisállatok legalább olyan poénosak, mint hasznosak, az újonnan beszerezhető képességek és fegyverek, valamint a megnövelt szintlimit mondhatni kötelezőek – mindezek mellett a csomag ingyenessége különösen nagyra értékelendő gesztus az NCsofttól. Hatásos vérfrissítést kaptunk tehát a koreai manufaktúrából, mindenesetre remélem, hogy a következő nagygenerálozás a régebbi területekre és „kisebb" játékosokra is nagyobb hangsúlyt helyez majd...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/506

»Kitűnő vérfrissítés egy szolid MMORPG-hez. Ha az utóbbi hónapokban hanyagoltad az Aiont, az AoB miatt érdemes ismét elővenni a bankkártyát!



»JOHNBART

PRO
Az új helyszínek és azok minden tartalma, a légáramlat-rendszer, a kisállatok.

KONTRA
Az új tartalom javarésze csak 50-es szint felett érhető el.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 2.8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB-os SM2.0 videokártya, 15 GB HDD

»85%«

A hatalmas piros csíkok egyértelműen nem azt jelzik, hogy emelkedni fognak a telekárak ezen a kis településen

VAJON ELÉG CSELES VAGY?

R.U.S.E

A TÖBBSZÖRÖSEN ELHALASZTOTT RUSE SZEPTEMBER KÖZEPÉN KERÜLT A BOLTOKBA. A JÁTÉK A JÓ ÖREG „VILÁGHÁBORÚS-TANKOS-RTS" MŰFAJBAN PRÓBÁL ÚJAT MUTATNI. HOGY MENNYIRE SIKERÜL NEKI? NOS, HELYENKÉNT KIVÁLÓAN, HELYENKÉNT PEDIG...

Az elmúlt évek alatt a Ubisoft kedvenc kiadómmá nőtte ki magát. Ennek oka legfőképp az, hogy igyekszik teret engedni az újító jellegű játékoknak is, sokkal kevesebb folytatáson élősködik, mint egyes mamutcégek. Ott van például a 2009-es év elején megjelent End War, amely hasonlóan forradalminak tűnt, mint a most elkészült alkotásuk, a RUSE. Persze jelen tesztünk alanya nem hangkommunikációval irányított játékmenetet hozott a színre, hanem a becsapás, átverés, megtévesztés fortélyát, amit ez idáig nélkülöznünk kellett ebben a műfajban. Emellett a játék más elemei is igen formabontóak, stílusát tekintve egy különleges, látványos és mindenekelőtt izgalmas játékmenettel rendelkező RTS, aminek legfőbb hibája, hogy az unalomig lerágott második világháborús környezetbe került. Azaz van itt még valami…

A RUSE KISKACSA

A történet főhőse Joe Sheridan, akivel egy több mint 20 küldetésből álló hadjáraton keresztül kell győzelemre vezetnünk a szövetséges haderőket. Az egyszemélyes kampány hasonlóképpen van felépítve, mint a legtöbb RTS esetében: megismerkedünk az irányítással, a játéktér kezelésével, valamint alaposan beletanulhatunk a RUSE kő-papír-olló módszertanába. A tankokkal bedarálhatjuk a gyalogságot, a gyalogsággal elintézhetjük az anti-tank egységeket, az anti-tank egységek pedig… nos, azt kitalálhatjátok ti is, mire jók. Ezen felül persze akadnak apróságok, melyek elengedhetetlenek a győzelemhez, ilyen például a légierő, aminek segítségével felderíthetjük ellenfeleinket, vagy a tüzérség, amivel akár kilométerekről kipucolhatjuk az erdőben megbújó katonákat, de valójában az egész pofonegyszerű alapokon nyugszik, mégis hihetetlen változatos játékkal ajándékozza meg a képernyő előtt ülőket.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Eugine Systems

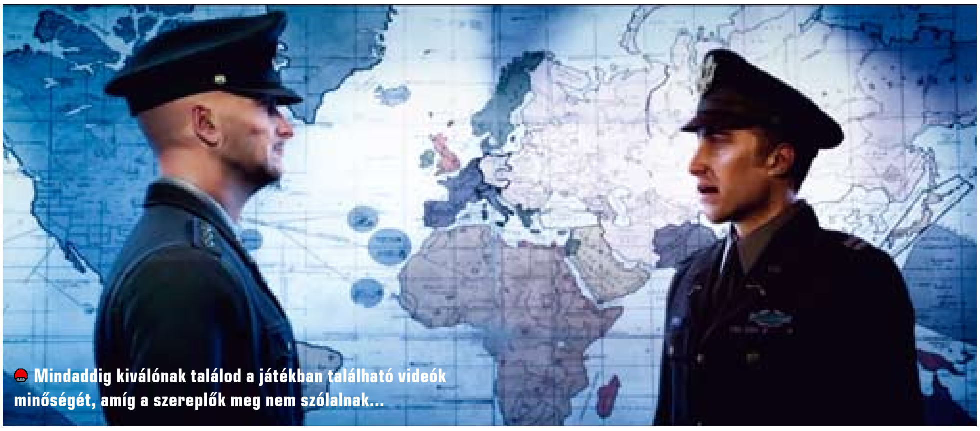
MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fő

INFO

A Ubisoft az elmúlt években folyamatosan igyekszik megújítani az RTS-ek műfaját, tavaly az End War volt terítéken, idén pedig a RUSE-szal próbálnak újat mutatni.

De akármilyen jól sikerült is összerakni a RUSE játékmechanikáját, a dolog hamar elvérzik az egyik területen, ami nem más, mint az előbb említett egyszemélyes kampány. A küldetések összeállításával, a sztori felépítésével nagyjából nincs is semmi gond, viszont a tálalás az finoman szólva is förtelmesre sikeredett. E tényt annak köszönheti a játék, hogy a történet írói közel óvodás szintű párbeszédeket, hiteltelen, bugyuta karaktereket építettek fel, akik egy olyan sablonos sztorivonalat tálalnak elénk, amit csak nagyon nehezen tud befogadni egy felnőtt ember gyomra (avagy agya). A cselekményt bemutató átvezető videók minőségére nem lehet panasz, hiszen grafikailag tökéletesek, látszik, hogy rengeteg munkát öltek a motion-capture technológiával rögzített jelenetek elkészítésébe, de nem győzzük eléggé hangsúlyozni: ez nagyon gáz lett. A legszörnyűbb az egészben pedig az, hogy legalább egyszer kénytelenek vagyunk végignézni ezeket, hiába csapkodjuk észt vesztve az ESC gombot, a ZS-kategóriás



Mindaddig kiválónak találod a játékban található videók minőségét, amíg a szereplők meg nem szólalnak...

Sajnos a képek nem adják vissza a RUSE grafikus motorjának zsenialitását, így azt javasoljuk, hogy mindenképpen tekintsétek meg a DVD-mellékleten a videotesztet

átvezető mozik emléke örökre beleég majd agyunkba, valahova oda, ahol a Mega-shark vs. Giant Octopus és a Kis Vuk 2 emlékképeit tároljuk.

TERÍTSD A LAPJAID

Na de kanyarodjunk vissza a játékhoz, melynek legfontosabb tulajdonságáról még szót sem ejtettünk, pedig ez a dolog a játék címéhez is köthető. Ez pedig nem más, mint a RUSE-kártyák szerepe. Ez a dolog úgy működik, hogy a játék közben bizonyos időközönként kijátszható kártyapontokat kapunk, amikből zónákra ható (2-5 perces) képességeket lőhetünk el. E kártyák között szerepelnek a megtévesztést előidéző eseménylapok is (amivel a játékot annak idején reklámozták, emlékeztek még a trailerre?). Ezeknek a lapoknak az előhívásához nincs is más dolgunk, mint kiválasztani a kívánt kártyát, majd a területet kijelölve működésbe hoznunk azt. Küldhetünk kamu repülőgépflottát az ellenfél bázisa felé, jobbról bádogtankokat, miközben balról támadunk, vagy esetleg a kamu egységek közé bekeverjük az igaziakat, egyszóval az átverés komplett tárháza tárul a játékos elé.

De szerencsére a lista itt nem ér véget, hiszen tízféle lapot különböztet meg a RUSE, melyek közt vannak az említetteknél jóval hasznosabb képességek is. Ilyen például a Blitz, amivel az adott területen felgyorsul a mozgása minden szövetséges egységünknek, vagy a Camouflage, amivel álcahálót vethetünk épületeinkre, így az ellenfél nem képes tüzérséggel célozni rájuk, vagy nem tud időben felkészülni az általunk meglepetésszerűen épített tankseregre. Kérhetünk rádiócsendet, aminek köszönhetően csak akkor látszódnak az egységeink, ha vizuális kapcsolatba kerülnek valakivel, vagy mondhatjuk a zónában lévő összes egységünknek, hogy utolsó szál emberig harcoljanak, a megfutamodást pedig felejtsék el (Fanatism). Egyszóval pár okosan kijátszott RUSE-kártya alaposan megkavarhatja a játékot, gyakran dönthet győzelem vagy vereség között.

MOTORBÓL JELES

Nem tudunk szó nélkül elmenni a RUSE grafikai motorja mellett sem, amire talán a legjobb jelző a fenomenális, hihetetlen, észbontó szavak valamelyike lesz. A játéktér általában hatalmas méretű, amin az egérgörgő segítségével nagyíthatunk ki és be pillanatok alatt. Eltávolodva a tájtól megfigyelhetjük, amint egy parancsnoki szobában kommandírozunk, láthatjuk, amint egy előttünk elterülő terepasztalon mozognak kör alakú ikont formálva egységeink. Láthatóvá válik, hogy egyes zónákban milyen RUSE-kártyák vannak hatásban, mennyi ideig, miközben hallhatjuk, ahogy a szobában a körülöttünk lévők beszélgetnek a rádión keresztül. Közelebb nagyítva hamar feltűnik a készítők által aprólékosan elkészített játéktér is, ahol házak, épületek tucatjait képes egyszerre, zökkenésmentesen mozgatni a motor. Láthatjuk, hogy egységeink ikonokból átalakulnak tankokká, harckocsikká, amint tüzérségi ütegeinkbe épp töltik a következő adagot, s a lövedékek látványos röppályát írva ívelnek át a fél térképen. Ilyenkor már a hangok is megváltoznak, a parancsnoki sátor zaját felváltja a tankok dübörgése, a fegyverek ropogása, mi pedig az állunkat keresgéljük, hiszen mindezt két másodperc alatt varázsolta elénk a játék, amíg megpöccintettük az egérgörgőt.

MOVE VERSION

Emlékeztek még az első videóra, amiben 2 pasas egy érintőképernyős asztal fölött tologatja az egységeket? Azt hihettük, hogy ez csak látványos hókuszpókusz, ám a RUSE nemcsak a multitouch rendszereket támogatja, de a konzolokon található mozgásérzékelőket is, azaz jelenleg csak a PS3-as Move-ot. Megpróbálhatjuk a két kontroller segítségével is terelgetni egységeinket, azért a dolog még korántsem olyan tökéletes, mint kéne. Úgy látszik, hogy az egeret és a billentyűzetet még sokáig nem fogja tudni gyorsaságban és pontosságban felülmúlni semmi sem.

A HELY, AHONNAN NEM SZABADULSZ

Nagyjából tavasz óta zajlott a RUSE hivatalos bétatesztje, amiben jó munkásemberhez méltón mi igyekeztünk folyamatosan részt venni. Ez a bétateszt (azaz inkább bétatesztek, hiszen több is volt) olyannyira jól sikerültek, hogy a játékot később el is halasztották, hogy a játékosok által beérkezett vélemények alapján tovább csiszolhassák az erőegyensúlyt, valamint

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA electromax GURU TREND	120 FPS	26 FPS	9 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Speeze EE-ATX-420W-PFC	1600x1200-as felbontás Low beállítások mellett és a játék hasít, mint madár az égen. A grafika ugyan 1998-at idézi, de reccenés az tényleg nincs...	A beállításokat mediumra emelve az FPS-érték hatalmasat esik, nagyjából a korrekten játszható szintre, cserébe a látványban komoly változás tapasztalható: szép lesz.	Az Insane fokozat már nem ennek a középkategóriás masinának való, ugyan a táj gyönyörű, de a framerate már rég az élvezhetőség alatt van.
AQUA electromax GURU MAX	145 FPS	72 FPS	26 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 530 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/512MB **Alaplap:** ASUS P7P55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	1600x1200-as felbontáson legalacsonyabb részletesség mellett a játék leginkább egy rossz alapanyagra forgatott filmre hasonlít: folytonos, de csúnya.	Medium beállításon a látvány erőse kap, ami eddig pixelhalom volt, most kidolgozott grafikai elem, ráadásul számottevő lassulás nem érhető tetten.	Az insane fokozat pont azt hozza, amit a neve mutat: a grafika őrületes, de még a Guru Maxot is nagy kihívás elé állítja – szerencsére azért még nincs gond.

Ha kellőképpen kinagyítasz a képből, akkor a játéktér leginkább egy pókerasztalra fog hasonlítani, ahol a zsetonok az egységeket jelölik

beépítsék azokat a dolgokat, amikre mindenki szerint szükség volt. Szó se róla, dicséretes tény a fejlesztők részéről, hogy ennyire igyekeztek megfelelni a jövendőbeli potenciális vásárlók igényeinek, de a halasztásnak senki sem örült. Most, hogy végre kezünk közt tudhatjuk a végleges változatot, kijelenthetjük, hogy a csúszás kifejezetten jót tett a játéknak, annak többszereplős módja párját ritkítóan jól sikerült. Olyannyira jól, hogy még egy olyan bátor kijelentést is megengedünk magunknak, miszerint a StarCraft 2 után ennek a játéknak élveztük a legjobban a multis csatározásait. A játékot maximum 8 fő játszhatja egyidejűleg, a térképek között elegendő variáció létezik minden meccstípusra. Hagyományos 2v2, 3v3, 4v4, de akár 4×2 fős csapatjátékot is indíthatunk, a Quick Game menüpontra kattintva egy szempillantás alatt bekerülhetünk bármilyen játékba. Létezik egy Ranked Game opció is, itt a meglévő tapasztalati pontunk és szintünk nullázódik, és a Ubisoft szerverein kerül mentésre. Ó igen, a játékban minden egyes értékelhető megmozdulásunkért a játék tapasztalati ponttal jutalmaz minket (akár az egyszemélyes kampányban is), aminek eredménye szintlépéshez vezet. Bár a nevünk mellett feltűnő számnak különösebb jelentősége nincs, azért ennek tükrében nagyjából képet kaphatunk egy adott játékos tudásszintjéről, játékismeretéről.

Az egyszemélyes kampány során leginkább a szövetséges haderők irányítása a dolgunk (bár ott is vezethetünk német egységeket), a multiban már hat különböző nemzet oldalán vehetjük fel a harcot egymással, méghozzá a szovjetek, az amerikaiak, a britek, a németek, az olaszok és a franciák képében. Azon kívül, hogy mindegyik nemzet más-más egységekkel indul csatába, rengeteg változó akad, melyek befolyásolják az adott nemzettel történő játékstílusunkat. A britek például erős légierőre támaszkodhatnak, az olaszok a gyors lerohanásban és az olcsóbb egységek terén jeleskednek, a szovjeteknek nagyon erősek az egységeik, a franciák pedig képesek úgy beásni magukat a híres Maginot-bunkerhálózatuk mögé, hogy csak iszonyú veszteségek árán tudnánk megközelíteni bázisukat. Ezenfelül a játékban kutatásokat is végezhetünk, melyek segítségével hatékonyabb egységeket hozhatunk le a pályára, valamint ha elegendő pénzt fektetünk bele, akár olyan prototípusokat is készíthetünk, mint például az egész pályát keresztüllövő nehéztüzérségi ágyúk.

A dolognak, azaz a multiplayer játéknak egyetlen szépséghibája akad csupán, de ez a malőr nem kerüli el a konkurens játékokat sem. Sajnos elég gyakran előfordul, hogy miután összejön a csapat, és elindul a játék, valaki kiesik a töltőképernyő közepén (legtöbbször a kicsit túllőtt grafikai beállítások miatt), és így az egyik csapat kénytelen feladni a mérkőzést, mivel így hatalmas hátrányba kerülnek. Ezután persze kezdhetjük a keresést újra, de öröm az ürömben, hogy a szerverkereső nagyon gyors, s a játék sem tölt túl sokat, így valójában nagyon nincs is miért panaszkodnunk. Viszont amiről még mindenképp beszélni akartunk, az a többszereplős menü közvetlen közelében lévő Operation menü, aminek végigjátszását különösképp ajánljuk mindenkinek. E menüpont mögött nyolc pálya található, melyek közül hat darabban a számítógép által irányított egységek ellen egyedül, a maradék kettőben pedig kooperatív játékban vívhatunk ádáz harcot a számítógép ellen. Roppant izgalmas és jól felépített küldetések ezek, reméljük, hogy a későbbiek folyamán több ilyen pályával ajándékozzák majd meg a játékosokat (és azt is, hogy nem fizetős formában).

HÁROM TIPP

1. A gyalogságot mindig rejtsük el erdőkben, hiszen onnan azonnal 3×-os sebzésbónusszal támadhatnak a meglepett ellenfelekre.

2. A felderítés a legfontosabb dolgunk a játékban. Küldhetünk gyalogsági, páncélos és légi felderítőt is, a lényeg, hogy soha ne menjünk olyan erdő közelébe, amire nem látunk rá.

3. Használjuk a RUSE-lapokat a szándékaink titokban tartására mindaddig, amíg az ellenfélnek már nem lesz ideje reagálni. Terítsünk álcahálót az épületeinkre, s kérjünk rádiócsendet egységeink védelmében.

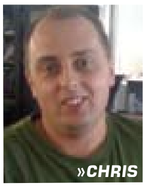
ÉLVEZNI FOGOD

Leszögeznénk, hogy a lenti értékelést nem szabad túl komolyan venned, amennyiben egy jó többszereplős játékra vágysz. Olyanra, mint amilyen a RUSE lett. A játék egyetlen hibája, és ebből adódóan a nem túl magas értékelés miértjére a válasz, hogy sikerült olyan forgatókönyvírót szerződtetni az egyszemélyes játékmód történetének megírásához, aki valószínűleg még életében nem látott háborús filmet, vagy ha igen, az még a Terry Savalas-os időkben volt. Az is tény, hogy a StarCraft 2 után a léc hihetetlenül magasra került, ezért külön büszkék vagyunk a RUSE-ra, ami képes volt legalább megközelíteni a blizzardos színvonalat, minderről pedig ti is megbizonyosodhattok, ha adtok egy esélyt a multiplayer menü rejtelmeinek. Látványos, izgalmas játékmenetet ígér, amit vétek lenne kihagynia bárkinek is.

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1612

»A játékélmény kiváló lenne, ha nem kéne a bugyuta történetet elviselnünk. A multi viszont párját ritkítóan jól sikerült, minden RTS-kedvelőnek ki kell próbálnia.



»CHRIS

PRO
Nagyon szép és nagyon jól felépített multi, amiben még kooperatív játékmód is található.

KONTRA
Unalmas singleplayer mód, blőd történettel, hiteltelen karakterekkel megtűzdelve.

GÉPIGÉNY» PIV 2.8 GHz, 1GB RAM, Ati Radeon X1000/GeForce 6, 7GB HDD

»78%«

MACSÓS-ROBOTOS

Front Mission Evolved

[ÍRTA KREDENC] **Kevés manapság az igazán tökös játék, ahol az ember belekóstolhat a korlátlan pusztítás élvezetébe, különösen PC-n. A japánok most megkönyörültek rajtunk…**

A kisebb vendégszerepléseket és jobb-rosszabb próbálkozásokat leszámítva a mechák, az ember vezérelte lépegető harci gépek PC-n igazából a MechWarrior szériában tündököltek, valamikor az ezredforduló tájékán. Bár van remény a sorozat feltámadására, a stílus szerelmesei számára a felmentő sereg a felkelő nap országából dübörgött be, ahol nagy kultusza van ezeknek a jószágoknak. Konzolon két jelentős franchise képviseli a zsánert: a TPS-vonalat erősítő Armored Core és a körökre osztott taktikai RPG, a Front Mission. Nos, utóbbi készítője, a Square Enix két bátor döntést hozott: először is átmerészkedik ellenfele harcvonalára, másodszor pedig ezt a letámadást rögtön PC-re is kiterjeszti. Ennek eredménye jelen tesztünk tárgya.

GÉPELMÉLET…

Aki ismeri, sőt szereti bármely szériát, az most sűrűn elkezdhet anyázni, hiszen a Square néha arcpirító módon lenyúlt egy csomó mindent a konkurenciától, és egy ízig-vérig akciócímet faragott a sakkjátékából – aki még nem próbálta egyiket sem, az pedig simán csak örülhet, mert egy PC-n régen látott műfajt köszönthetünk az FME személyében. A lényeg egyszerűen hangzik: egy többemeletes, páncélozott, állig felfegyverzett szerkezetet terelgetünk, és célunk, hogy eljussunk A pontból B-be, miközben a pályán hemzsegő ellenségeket elpusztítjuk. Persze nem lesz ez ilyen sima menet…

A wanzer (a német Wanderpanzer, „sétáló tank" akronímája) névre hallgató dögök négy fő elemből állnak: a lábak, a két kar és a törzs. Mindegyik saját „életerővel" bír, azaz egyenként támadhatók, „haláluk" esetén funkciójuk sérül, tehát a lesántult mecha nehezebben mozog, a karját vesztett kevésbé pontosan használja az oda rögzített fegyvert; a legfontosabb azonban a törzs, hiszen ennek leamortizálása a gép pusztulását jelenti. Az ész nélküli lövöldözés helyett tehát célravezetőbb, ha megpróbáljuk a stratégiailag fontosabb részeket szétlőni – például egy gyors helyváltoztatásra képes jószágnak a lábát megfaragni, hogy aztán könnyebben kikaphassuk a „szívét". Mindehhez bőséges arzenált és egy hangárt kapunk, ahol bármikor átalakíthatjuk kedvencünket az adott feladatnak megfelelően. Lépegetőnk négy fegyvert viselhet, egyet-egyet a két kezében és a két vállán; előbbiek közelharci, közepes vagy nagy távolságra ható eszközök („boxer", ütésre is jó pajzs, puska, géppisztoly és társaik), utóbbiak különféle rakéták lehetnek. Ezekbe módosítót is pakolhatunk, amely harc közben véletlenszerűen aktiválódik, és olyan bónuszokat ad, mint a srapnelhatás vagy a lángsebzés. A láb ugyancsak fontos, hiszen ez határozza meg, milyen gyorsan mozgunk, és milyen ügyesen tudunk elsasszézni a lövedékek elől. No és van egy „hátizsákunk" is, amely lehetővé teszi, hogy magasabbra ugorjunk, vagy épp több muníciót vigyünk magunkkal. És bár mindezeket szabadon variálhatjuk, egy fontos szabály van: a törzs csak bizonyos mennyiségű energiát tud termelni a testrészek mozgatásához, így ezek összsúlya nem lépheti át ezt a határértéket. Választanunk kell tehát: vagy egy masszív wanzert rakunk össze, mely ellenáll a heves támadásoknak, ám lomhább, és nehéz karja miatt pontatlanabb is, vagy egy fürgét, amely könnyen kitér az attakok elől, és gyors, precíz lövésekkel válaszol.

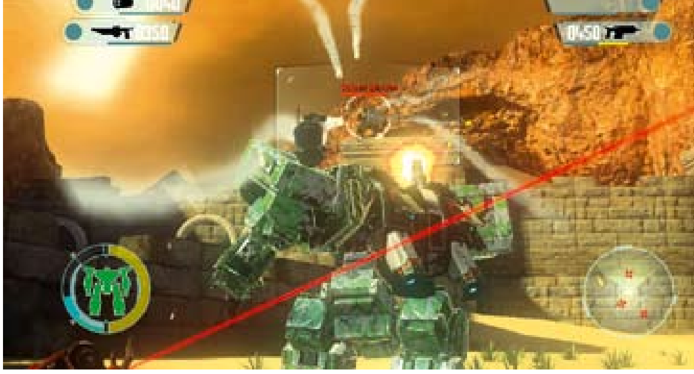
ADATOK

KIADÓ **Square Enix**
FEJLESZTŐ **Double Helix**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

INFO

A Front Mission Evolved a tizenegyedik játék a keleten igencsak népszerű Front Mission sorozatban, amely eddig főleg PlayStation konzolon hódított. A FM eredetileg körökre osztott stratégia volt, az Eolved alcímmel ellátott új rész az első ízig-vérig akciócím a sorozatban…

A Wanzernek nevezett mechek harci tánca a legtöbb esetben a gyengébbik fél elhullásával ér véget



Ami elsőre csúnyának és facsipesz egyszerűségűnek látszik, az később sem lesz szép, a játékmenet azonban egyáltalán nem annyira buta, mint amilyennek az első pillanatokban tűnik – semmiképp ne adjátok fel az első pályán…

Gépünket nemcsak fejleszteni, de pimpelni is szépen lehet, előre a Hello Kitty-rózsaszín mechekért!

Gondolom, nem árulok el nagy titkot, ha elmondom: a játék során átélt harci szituációk más-más összeállítást kívánnak meg, így sűrűn fogjuk látogatni a műhelyt, hogy mondjuk a nagy, nyílt terepen vívott csata után felkészülhessünk a kis, zárt térben lezajló parázs boss-harcra. Aki gyorsan akar boldogulni, választhat az előre összeállított konfigurációk (mesterlövész, nehéz- vagy könnyűtámadó) közül, hogy minél gyorsabban visszatérhessen a vérbálba – aki pedig ráér, az akár fel is pimpelheti a szépséget, különféle színű és mintájú festéssel, matricákkal téve egyedivé azt.

…ÉS GÉPGYAKORLAT

Az alapok után csapjunk a lecsóba. A szólista kampány sztorija a PC-sek számára kissé zavaros lesz, hiszen szerves része a Front Mission univerzumnak, így nem igazán tudjuk, ki kicsoda. A lényeg: a 22. században járunk, a nemzetek jól elvannak magukban, globális háborúk nincsenek, csak határvillongások, melyeket wanzerekkel intéznek el – aztán a játék elején az „ázsiaiak" betámadják a jenkiket. Hősünk egy fiatal mérnök, a gyalogtankok szakértője, akárcsak a nemzetvédelemnek dolgozó tudós apja. Amikor kitör a balhé, a srác épp egy jól felspécizett prototípust tesztel, így azonnal elindul, hogy megmentse a harc közepébe csöppent ősét – innentől kezdve aztán egymást követik az események, melyek során hamarosan a hadsereg kötelékében találjuk magunkat. Utóbbi azért fontos, mert a legtöbb szituban társakat is kapunk magunk mellé, akik megosztják az ellenség figyelmét, így több lehetőségünk marad a taktikázásra, az oldalba támadásra, lőpozíciók felvételére. Az egyes küldetések tulajdonképpen falakkal határolt arénákban játszódnak, ám ezek elég nagyok, alternatív utakkal, rengeteg fedezéknek használható tereptárggyal, és fontos, hogy vertikálisan is kiaknázhatók – sok magas pont van, ahová felpattanhatunk „kempelni". A pályákon elszórva találunk lőszerutánpótlást és javítókészleteket, ezeket érdemes felderíteni és a helyüket megjegyezni, hogy felkaphassuk őket, ha szükség van rájuk. Megsúgom, lesz, ugyanis az MI meglepően jó, tényleg nem lehet agyatlanul mészárolni, ráadásul a különböző fegyvernemek ellen más-más taktikára van szükség, hiszen vannak messziről támadók, közelharcosok, akik lerohannak minket, tankok, lövegek, etaponként igen szép számmal. A több szakaszra osztott fejezeteket lezáró bossok pedig igazán kemények, minden tudásunkra szükségünk lesz a leküzdésükhöz.

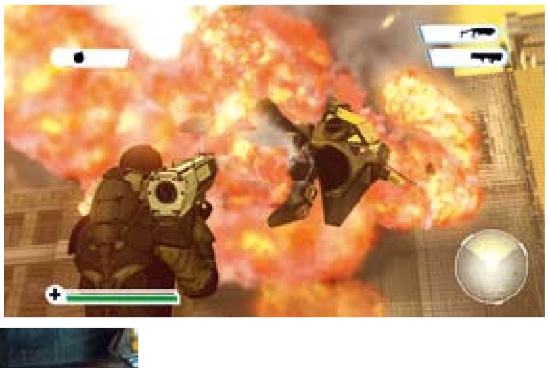
REPLAY FAKTOR

A pályákon a lőszerek és szervizpakkok mellett három-három USC jelvényt és 20-20 szenzort is elrejtettek a készítők, ezek felkutatása amolyan mellékküldetés. Ezenkívül pénzes táskákat is begyűjthetünk, ami jóval fontosabb, hiszen a wanzer átépítéséhez sok-sok dollárra lesz szükség. Miután az egyes etapokat bármikor megismételhetjük, és számos achievement is vár ránk, elmondhatjuk, hogy a szóló mód újrajátszhatóságával sincs gond.

AZ FME EGY CSEPPET ÓDIVATÚ, DE MI ÉPPEN EZT SZERETTÜK MEG BENNE…

Meglepő figyelmesség a fejlesztők részéről, hogy amikor épp belefáradnánk a kőkemény robotpofozásba, kiszállhatunk gépruhánkból, és mezei, fedezékharcos TPS-ként lövöldözhetünk egy jóízűt. Mindennek tetejébe ott a multi, mely az előzetesek alapján egy igencsak izmos részét képezi a játéknak, csapat- és kasztalapú, fejlődős, taktikus – sajnos a tesztverziónk erre a szegmensre nem terjedt ki, de a szóló mód alapján megelőlegezhetjük neki a bizalmat.

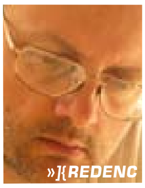
Bár az eddigiek igen pozitív képet festenek, akadnak negatívumok is. A legfájóbb talán az ijesztő külső, mert bizony néhol az ezredfordulót idézi a látványvilág, és ez azért alávág a hangulatnak. Az irányítás jól konfigurálható billentyűzetre is, bár egy kontrollerrel lényegesen könnyebb dolgunk lesz, ugyanakkor kissé nehéz precízen, testrészre támadni a nagy pörgésben, a nagyméretű HUD inkább zavarja, mint segíti az embert. A játék eleje is kissé lapos, és a sztoriban is vannak döccenők, fölös sablonok, igaz, a macsós felhanghoz (és az ezt erősítő, amúgy remek zenéhez) passzol, felidézve a nyolcvanas évek akciófilmjeit. Néha fájó lehet a mentés hiánya is, hiszen konzolos módi szerint checkpoint rendszer van. Ám mindezekkel együtt is vállalható és ajánlható a Front Mission Evolved, mert visszahozza azokat a régi szép, mechwarrioros időket, amikor még fontos volt, hogy a játékos azt kapja, amiért fizetett: színtiszta, adrenalindús akciót, különösebb sallangok nélkül. A Double Helix felett megállt az idő, de a fene tudja, én ezt most annyira nem bánom…



GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/1680

»Játékmenetében, néhol látványvilágában is az ezredfordulót idéző klasszikus mecha-játék; pörgős, tökös akciócím, kiváló pár óra önfeledt mókázásra akár egy-, akár többedmagunkban.



»]{REDENC

PRO
Zúzós, de okos-taktikus akció, mechaépítés, rombolás…

KONTRA
Helyenként idejétmúlt látványvilág, kisebb tervezési bakik

GÉPIGÉNY» 1.8 GHz CPU, 1024 MB RAM, 512 MB DX9.0c VGA, 11 GB HDD

»86%«

SINGLE PLAYER TESZT

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Los Angeles

MŰFAJ
FPS

INFO

A MoH a sokat látott széria rebootja: modern környezettel és sok újítással kívánja újraéleszteni a tetszhalott sorozatot, a jelenleg is zajló afganisztáni háborút feldolgozva a realitás jegyében. Egyelőre a single részt vettük górcső alá...

MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB KIHÍVÁS ELŐTT ÁLL A MEDAL OF HONOR, HISZEN MINDEN OLDALRÓL NYOMÁS NEHEZEDIK RÁ. NEMCSAK A TELJES SOROZATOT KELL ÚJRAINDÍTANIA SZINTE A NULLÁRÓL, DE MÉG MEG KELL KÜZDENIE AZ OLDALZSEBÉBŐL KINŐTT CALL OF DUTY-VAL ÉS AZ AZZAL KAPCSOLATOS KLÓNVÁDAKKAL IS!

A HÁBORÚ MAGA

MEDAL OF HONOR™

A tornyok csak a fejedben omlanak le. Nem kell megint végignézned, ahogy szeptember 11-én becsapódnak a gépek, füstöl, majd magába roskad a két felhőkarcoló, ahogy leég az ötszögletű katonai központ egy szelete, ahogy a mező közepén darabokra forgácsolódik az utasszállító gép. Nem fogsz látni túlélők után kutató tűzoltókat, rendőröket, elkeseredett családtagokat, szerencsés túlélőket, a romok alól kiásott tetemeket. Nem kell végighallgatnod könnyes elnöki beszédet, nem kell átélned újra semmit – mert egyszer már megtetted, mind megtettük. Otthon, a munkában, az iskolapadban, a kedvenc kávézódban, a délutáni mozi után, a szieszta alatt. Tudod, hogy mi történt, hogy miért vagy itt, hogy mit keresel a sivatagban, a hegyekben vagy a lepusztult, omladozó kalyibarengetegben. Azt is tudod, hogy mi vár rád, és miért olyan minden, amilyen. Hiszen te nem voltál többéves „eltávon", nem aludtad át majdnem az egész generációt, és nem neked kell kvázi a sírból feltámadnod.

Az a Medal of Honor feladata, ami ugyan eddig sem a stílus kikövezéséről, az alapok lefektetéséről és az FPS mint műfaj előrelendítéséről szólt, de mindig ott volt az

Az ilyen afgán településeknél az a legnagyobb baj, hogy sose tudhatod, hogy ha bemész egy viskóba, akkor az az oldalán most az az ajtó, vagy az ablak

Nagy divatjuk van idén a helikopteres küldetéseknek, annyi szent…

élmezőnyben. A partra szállás feldolgozásánál, a legendás ütközetek felélesztésénél, a második világháború összes fontosabb és kevésbé ismert csatájának megidézésekor. Aztán a saját sikerétől megrészegülve, letolt gatyával és lehányt pólóval felálljon az asztalra, a mellkasát verje, és azt üvöltse az éjszakába, hogy „megdönthetetlen vagyok!", míg a kóválygó gyomor és a fejbe kólintott émelygés nem kerekedett felül, és az egész nem zuhant arccal a földnek, hogy onnan ne is tudjon feltápászkodni. Mostanáig, mikor már bőven a generáció utolsó traktusában járunk, mikor a kiapadhatatlannak hitt téma már avíttas pótcselekvés, mikor a mellényzsebből kipattant újoncból csordavezető lett. Medal of Honor a Call of Duty sikerének árnyékában, követelve a régi idők dicsőségét – jogosan?

A MEDAL OF HONOR MEGKAPTA A MÁSODIK ESÉLYT, ÉS ÉLT IS VELE…

GERILLAHÁBORÚ

A Call of Duty felemlegetése és a Medal of Honorral való párhuzamba állítása legalább annyira elkerülhetetlen, mint a nyitójelenet utáni utcai harcban az első öt tálib instant kivégzése. A Medal of Honor egyértelműen a rivális sorozat sikerét akarja – és ha ehhez az kell, hogy szinte kottára úgy működjön, mint az, akkor hát

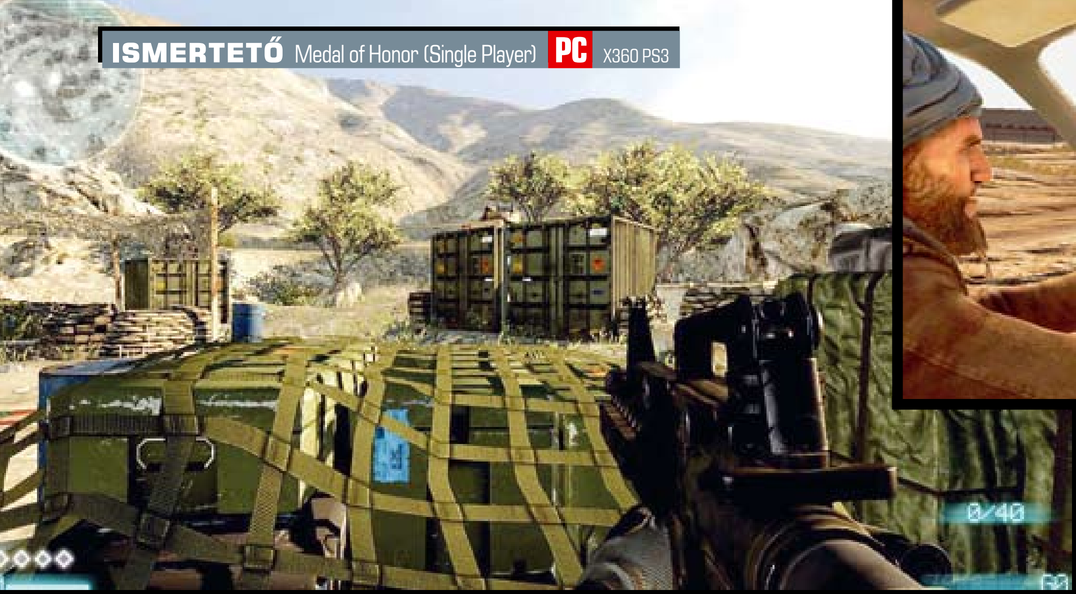
DE HOL A MULTI?

A Single Player teszt „címke" nem véletlenül került cikkünk címe mellé, ugyanis az Electronic Artstól kapott tesztverzió csakis a single player kampányt tartalmazta. Persze, ha lett is volna a korongon multi opció, akkor sem tudtuk volna kipróbálni, hiszen jelen pillanatban már a beta szerverei sem élnek, éppen ezért cikkünk és a végén szereplő értékelés csakis az egyjátékos kampányra vonatkozik. Természetesen nem maradtok multiplayer teszt nélkül sem, azt a következő számunkban fogjuk leközölni, mikor már Chris (és a többiek) több órát beleölt a DICE által fejlesztett többjátékos módba. Négy hét múlva tehát erről az opcióról is minden kiderül…

legyen. Egyértelmű ez akkor, mikor rögtön az akció sűrűjébe kerülünk, mikor a klasszikus lövöldözést tandemben váltja a járműves/különleges szekció, mikor a történet nem egy, hanem legalább három oldalon zajlik. Egyértelmű papíron, a gyakorlatban viszont meginog az elmélet: a Medal of Honor ugyanis nem Call of Duty.

Legalábbis abban az értelemben nem, hogy nem az oroszok/gonosz terroristák/mindenki más tesz rossz fát a tűzre, nem robban sem egy, sem kettő atombomba, senki sem fog leomló börtönkatakombából rakétasebességgel távozni egy acélsodronyra ragasztózva, és még csak extrémen látványos, húsbavágóan rémisztő légibombázás sem lesz. Míg a Modern Warfare – különösen a második része – száznyolcvan fokos fordulattal húzott el a James Bond-i őrület és a banalitás irányába, addig a Medal of Honor hátraarcot csinál, és menekül a realitásba. Ezt állította a PR-gépezet, és ezt bizonyítja minden perc, amit a játékkal töltesz.

Akkor, mikor rájössz, hogy itt tényleg az ember, a társak és az összetartás a főszereplő, és nem az, hogy ki tud látványosabbnál látványosabb mozdulatokat, elborultabbnál elborultabb kütyüket bevetni. Nem is lenne rá lehetőséged, a Medal of Honor az elejétől a végéig, az intrótól a stáblistáig Afganisztánban ragad, és a még jelenleg is zajló háborúval foglalkozik. Annak is csak egy kicsi, nagyon apró szeletével. Nem fogod átélni az országba való bevonulást, nem veszel részt a főváros



A kép tanulsága szerint nem pont abba az irányba nézünk, ahonnan éppen az áldás érkezik. De legalább már a szélvédőt nem kell kilőni...

felszabadításában, nem fogod tankból/repülőből halomra gyilkolni a gonosz tálibokat, és még csak Bin Laden lakájait sem kergeted a dohos hegyi barlangokban. A legnagyobb helyszín, amin megfordulsz, egy nagy szurdok lesz egy tizenöt négyzetméteres viskóval a közepén, és akkor is csak hullámokban találkozol tizenöt-húsz ellenféllel.

Viszont ekkor a csontodig hatol majd az az érzés, hogy itt tényleg élet-halál harcról van szó. Az dönt, ki húzza meg előbb a ravaszt, ki van az oldaladon, és hogy jön-e egyáltalán erősítés. A Medal of Honorban kapálózol, leginkább az életedért és a reményért. Hogy túléled ezt a csatát is, hogy el tudod végezni a küldetésed, hogy minden rendben legyen. Ez a munkád, az életed, ez vagy te: a hadsereg legszűkebb, legkülönlegesebb elit csoportjának a tagja, azé a csapaté, ami csak és kizárólag a legveszélyesebb, legrizikósabb küldetéseket vállalja el. Mellkasig növesztett szakállal, arab nyelvismerettel és sebészi pontosságú, a végletekig kicentizett lövésekkel, csendes gyilkolászással.

LOPAKODÓ

Ha a Medal of Honor által felölet két és fél napot nézed, akkor az egy kezeden össze tudod majd számolni, hány igazán nagy, nyílt színi lövöldözésben veszel részt. Ez persze nem jelenti azt, hogy csak lopakodnod kéne, ellenkezőleg, a küldetések zöme a masszív tűzharcokról szól, csak épp a szokásosnál kevesebb résztvevővel, egy-egy szakaszon húsznál több ellenféllel nem igen fogsz találkozni. Az ok egyértelmű, így nemcsak egy újabb koponyaként tekintesz majd az ellenfelekre, hanem emberként, akiket nem feltétlenül olyan jó és egyszerű dolog leölni, főleg akkor, ha megpróbálkozol a közelharccal, és a kést az áldozatod testébe mártod. Kigúvad a szeme, szinte látod, ahogy az élet kiszusszan a testéből, és egy-egy másodpercre talán még meg is állsz, hogy felfogd, mit tettél. Aztán persze mész tovább, mert muszáj – küldetésed van.

Hogy pontosan mi is, az persze folyamatosan változik, ahogy az is, hogy kit irányítasz. A Medal of Honor karakterváltásait tanítani kéne, az egyik percben még a gyalogság oldalán vívsz élet-halál harcot úgy, hogy a pusztulás szinte

TECHNIKAI GYORSTALPALÓ

Az Egyesült Államok által használt pilóta nélküli gépek manapság nélkülözhetetlenek. Segítségükkel az emberveszteség kockázata nélkül deríthetők fel a magasból rizikós területek, követhetők és jelölhetők célpontok. A legnépszerűbb gépfajta a Predator. Darabja majdnem 5 millió dollár, 1995 óta van szolgálatban, és majdnem 400 darabot építettek belőle. Hihetetlenül sokáig bírja újratöltés nélkül, akár 14 órán át is a levegőben maradhat, irányítása pedig a távolból, akár egy másik országból is történhet: a balkáni háború alatt Magyarországról is indultak Predatorok.

A UAV-k elsődleges fegyvere az eredetileg a helikoptereken szolgáló Hellfire rakéta. A Hellfire már az öbölháborúban is szolgált, manapság leginkább Irakban és Afganisztánban, elsősorban városi terepen használják, mivel a lézeres célzás olyan pontos tud lenni, hogy a rakéta akár egy nyitott ablakon is behatol, anélkül, hogy a közeli épületekben vagy civilekben kárt okozna.

Képünkön a Predator, a legtöbbet használt UAV

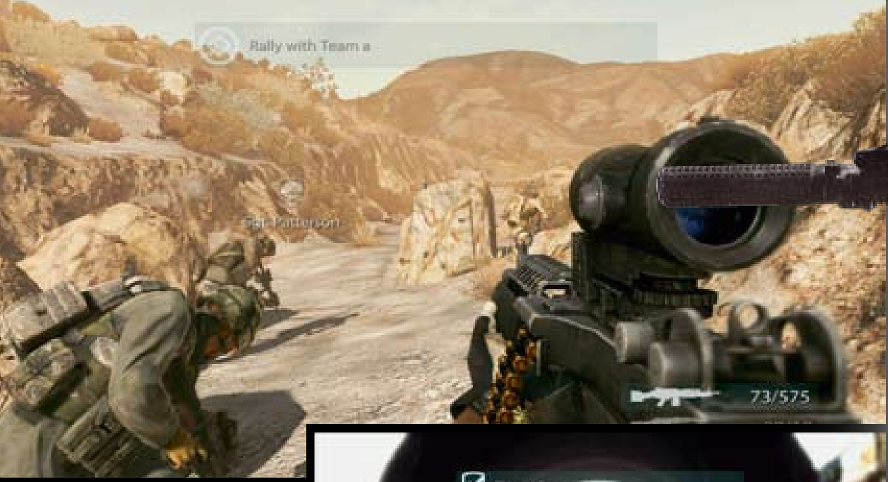
Itt pedig maga a Hellfire rakéta, ami nélkül elképzelhetetlen a modern városi hadviselés – persze az USA szemszögéből...

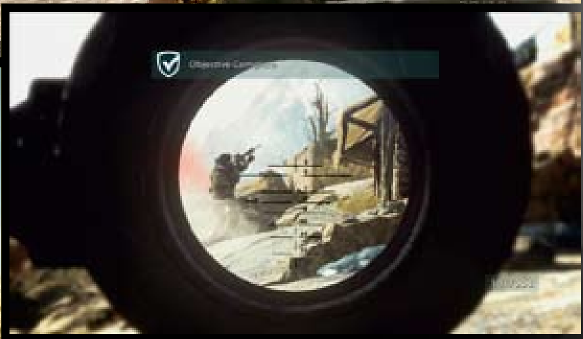
százszázalékosan biztosnak látszik, a következő másodpercben már egy Apache pilótafülkéjéből osztod a halált (és mented meg az előző, általad irányított brigádot), majd ha ezek is bajba kerülnek, akkor ellövöd másfél kilométerről azt a golyót a Tier1 szakállas veteránjaként, ami megmenti a légi harcosokat. Mindezt úgy, hogy szinte észre sem veszed, hiszen nem töri meg felesleges töltőképernyő

vagy unalmas átvezető videó az akciót. Videóból persze akad; némelyik, különösen az utolsók gyomorba vágóan látványosak és félelmetesek, de mindegyik van annyira izgalmas, hogy ne tekerd tovább.

Igaz, ehhez idő kell, a Medal of Honor sacc per kábé nyolcórás kampánya lassan indul be, az első felében alig pár méter széles ultralineáris folyosókban haladsz, lepusztult városokban, napfény áztatta erdőkben, kiszikkadt sivatagos terepen és igazán csak a második felére kúszik fel a tempó egy olyan szintre, ahol már tényleg percről percre változnak az események. A Call of Duty intenzitását itt ne keresd, a Medal of Honor ahhoz képes leszedált ízelítő – vagyis megközelítőleg olyan, mint

Ő nem Osama Bin Laden, de ugyanolyan morcosan néz...





TIER 1 – HOGY IS VAN EZ?

Nem hallottál még a Tier 1-ről? Nem meglepő, a MoH előtt szinte senki sem. Nem is konkrét egységről, hanem egy elit csoportról van szó, amely a lehető legmagasabb katonai szinttől, akár az elnöktől kapja az utasításokat és az engedélyt. Ide azok a katonák, különlegesen kiképzett ügynökök kerülnek, akik a legrizikósabb és legfontosabb küldetéseket végzik el az ellenséges vonalak mögött. Ismerik a helyi nyelvjárásokat, minden fegyvernemben a legtökéletesebbek és a lehető legkisebb feltűnés mellett dolgoznak. Halálos szellemek: és a MoH-ban most te is egy lehetsz közülük!

az igazi háború, ahol nem vagy sérthetetlen, és nem egymagad ölsz meg egy komplett hadsereget.

BOMBÁT A NYAKÁBA

Főleg nem gyalogosan, a hangtompítós pisztolyoddal, a söréteket köpködő shotgunnal vagy a távcsöves gépfegyverrel. Ha a MoH karakterválasztása ügyes, akkor az átkötő küldetések zseniálisak: sosem fogod megunni a lövöldözést, mert mielőtt ez bekövetkezne, kapsz egy különleges szakaszt. Olyat, ahol távcsővel jelölgeted a célpontot az általad indított bombázáshoz (három fegyverkategóriában), olyat, ahol szó szerint kilométeres távolságból keresed a rejtőzködő afgánokat a hegyekben egy távcsöves puskával, olyat, ahol helikopterrel lövöldözöl a lenti tájra, szó szerint alig pár méterre repkedve a sziklás falaktól és a dús lombozattól. Ilyen és ehhez hasonló küldetésből annyira nincs sok, mondhatni pont elég – és ez szinte az egész Medal of Honorra igaz.

Fegyverből nagyon kevés van, az eltérő karaktereknél szinte végig ugyanazokat fogod használni, de ez pont így van jól. Mindig a legtökéletesebb gépfegyvert és puskát kapod, mindig van nálad annyi golyó, ami kell (utánpótlást a társaktól kérhetsz)

AZ AFGÁN HELYZET

A jelenleg is zajló afganisztáni háború kirobbantója a 9/11-es terrortámadás volt. Az elsősorban afgán gyökerekkel rendelkező al-Káida szervezet akciójára az USA azonnali megtorlással válaszolt. Az ország megszállása 2001. október 7-én kezdődött. A tálib rezsim eltávolítását célul kitűző akció az al-Káida felszámolását és vezetőjének, Bin Ladennek megtalálását is megpróbálta végrehajtani, ez azonban csak részben sikerült. A főváros már ugyanazon év decemberében amerikai kézbe került, ám az ország teljes irányításáért mindmáig zajlanak a harcok. A helyzet az iraki háború végeztével súlyosbodott: jelenleg Afganisztánban zajlik a kétfrontos amerikai háború összes nagyobb hadművelete.

és mindig van annyi tereptárgy, hogy legyen mi mögé guggolni. A játéktérbe ágyazott fedezékrendszer nagyon jól működik, még a kihajlás is jelen van, amit ugyan sokszor nem fogsz használni, de legalább tudod, hogy ott a lehetőség. Ráadásul a fedezékek zöme bizonyos mértékig még rombolódik is, ami különösen a komolyabb tűzpárbajoknál kényszerít rá a folyamatos mozgásra és a célzott lövések leadására. Lőni márpedig mindig jó, főleg úgy, hogy a Medal of Honor arzenáljához hasonló eddig alig párszor akadt, utoljára talán a Far Cry 2-ben. Mindennek súlya van, a golyók erejét szinte a testedben érzed:

bontott kampány nagyon lineáris és igazán emlékezetes pillanatból is kevesebb mint fél tucat van, a klasszikus Medal of Honort idéző torokszorító összecsapások pedig még annál is ritkábbak. Komolyan ki lehetne bukni azon, hogy történet mint olyan nagyon nincs, a szálak csak a végére futnak be, és akkor is csak egy apró, ezerszer látott, olvasott és hallott mentőakcióba képesek kovácsolódni. De felesleges: a Medal of Honor nem egy egész háborút, hanem annak csak egy kis szeletét mutatja be, azokra koncentrálva, akikről szinte mindig mindenki elfelejtke-

NEM TÖKÉLETES, MÉGIS MÉLTÓ DARABJA A MOH SOROZATNAK...

ha valakit eltalálsz, az nem csuklik csak úgy össze – a becsapódás ereje hátralöki őket, szó szerint látod, ahogy a testből kifröccsen a kis vérpamacs, fejlövésnél pedig csonkig, a nyak végéig szakad az arc, törik az állkapocs. Rémisztően könyörtelen minden egyes lövés – ahogy maga a háború is az.

Ami nemcsak könyörtelen, de nem is szép. A Medal of Honor viszont többnyire az, az éjszakai vagy a tűző napfényes, többnyire a nagy terepeket megmozgató szakaszok az élbolyban vannak. A fákon átszűrődő napfény, a ködös, párás éjszakát átölelő holdfény szinte az arcodba mászik. Minimum egy kategóriával szebb, mint a témájában mozgó többi kihívó, ráadásul nagyon szépen is fut, csak a legritkább, legzajosabb esetben inog meg, akkor is csak annyira, hogy észrevehető, de zavaró ne legyen.

Sok helyen lehetne fogást találni a Medal of Honoron. Lehetne azt mondani rá, hogy rövid (ha az ember nem tudná, hogy még így is vagy másfél-két órával hosszabb, mint a modern háborús akciójátékok mindegyike). Lehetne fennakadni azon, hogy a mesterséges intelligencia gyenge, a fedezékbe bújáson és az onnan való kilövöldözésen túl mást senki sem csinál, de hát gerilla harcosokról van szó. Lehetne siránkozni azért, mert a két és fél napra

zik: a katonákról. Az emberekről, akik nap mint nap ott kúsznak az árkokban, tocsognak a vérben és a testekben, a hősiesség, bajtársiasság és a félelem árnyékában. A Medal of Honor nekik állít emléket. Méltót és hűt, a stáblista végére szinte már te magad is be akarnál állni a seregbe. De jobb, ha csak az online csatározásnál maradsz – hiszen ott még lehet második esélyed. A Medal of Honornak is van: ha nem is tökéletesen, de legalább ügyesen kihasználja.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1843

»A MoH nem a tökéletes visszatérés, de több jó lépés a siker irányába. Hangulatos és tiszteletudó feldolgozása egy kényes témának, de pont ezért nem olyan intenzív, mint legfőbb konkurense.

»WILSON

PRO
Hangulat, remek fegyverek, jó váltás a karakterek között

KONTRA
Lassan indul be és sosem éri el igazán a tetőpontját...

GÉPIGÉNY» Pentium 4 3.0 GHz/AMD Athlon 64 3200+, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 10 GB HDD

»82%«

HOVA TŰNT...?

F1 2010

Formula 1™

[ÍRTA **KRYSS**] **Az utóbbi években nem igazán nyílt lehetőségünk arra, hogy az autósportvilág sztárjainak bőrébe bújhassunk. Szerencsére a Codemasters közbelépett az ügy érdekében, és a néhány éve elhanyagolt versenyjáték idén szeptemberben minden ízében megújulva tért vissza a gumifalakkal körbekerített ringbe.**

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters Birmingham

MŰFAJ
versenyprogram

MULTI
van

INFO

A Codemasters Birmingham a Grid és a Dirt játékokkal már letett néhány igényes autós játékot az asztalra, a következő években pedig annak lehetünk majd tanúi, hogy miképp bánnak az amúgy meglehetősen kényes F1 licenccel.

A márciusban bejelentett F1 2010-ről kezdetben nem sok mindent lehetett tudni, annyi volt biztos, hogy a neves kiadó birminghami fejlesztőstúdiójánál készülnek a nagy visszatérésre. PC-n legutóbb az EA Sports által kiadott F1 Challenge-dzsel volt lehetőségünk körözgetni a pályán (nem számolva az ilyen-olyan szimulátoros modokkal), 2003-tól 2007-ig a Sonynál voltak a jogok, így ez idő alatt kizárólag PlayStationre jelentek meg a többé-kevésbé jónak mondható autós címek. Ezt követően a Codemasters kaparintotta meg a hivatalos licencet, és a Grid/Dirt párost jegyző csapat láthatott neki a teljes mértékben multiplatform folytatásnak.
A fejlesztők az előbb említett két játékkal már bebizonyították, hogy értenek a korrekt versenyjátékok készítéséhez, azonban az F1 egy rendkívül érzékeny témának számít. Egyrészt ugye ott van az a nem éppen elhanyagolható tény, hogy ez lesz a világ legismertebb autóverseny-szériájának hivatalos játéka, az összes csapattal, versenyzővel és pályával együtt – ezzel szemben az igazi rajongók nagy elvárásokat támasztanak.

Másrészt foglalkozni kell azzal a ténnyel is, hogy nem csupán a benzingőzön élő egyének fognak körözgetni a pályán, hanem az alkalmi játékosok is felvehetik a virtuális kesztyűt. Rendkívül komoly feladat mindkét tábor elvárásainak eleget tenni, hiszen egy szimulátort és egy könnyed árkád versenyjátékot aligha lehet egy tető alá hozni. Mégis, hol az igazság? Valahol a kettő között…

KEZDÉSNEK NEM ROSSZ, DE BŐVEN VAN MÉG MIT CSISZOLNI RAJTA...

ÚJSZÜLÖTT A PADDOCKBAN

Az F1 világa nem csupán az egymást követő versenyhétvégékről szól. Szerencsénkre ezt a fejlesztőcsapat is tudomásul vette, és bár igaz, hogy ezzel kapcsolatban semmi igazán átütő játékmenetbeli újításra nem kell számítanunk, a karrier mód ezúttal nem csupán a körözgetésre koncentrál. A Dirt 2 megoldása köszön vissza: kapunk egy virtuális motorhome-ot, amely tulajdonképpen a játék interaktív menüjeként szolgál. Versenyzői profilunk megadását követően körbenézhetünk a következő versenyévadban az otthonunkat jelentő paddockban: részt vehetünk az ismert nagydíjakon, idő elleni küzdelmeken, valamint a többjátékos módba is itt kóstolhatunk bele. Természetesen a legizgalmasabb a már említett

Habár nem tökéletes szimuláció, azért bőven lesznek olyan helyzetek, mikor alaposan megizzaszt majd minket a program...

KORMÁNNYAL AZ IGAZI!

Igazán nagy újdonságot nem fogunk ezzel mondani, de úgy érezzük, mégiscsak szükséges kiemelni: az F1 2010 egyértelműen kormánnyal játszandó. Billentyűzettel próbálkozni nem ajánlott, a kontrolleres irányítás már egy fokkal barátibb, viszont mindenképp érdemes előtúrni a szekrény mélyéről (esetleg kölcsönkérni ismerősünktől) egy jobb kormányt. Tény, hogy ettől nem lesz egy csapásra szimulátor a játék, viszont az összes elérhető segítség kikapcsolása mellett már komoly kihívást képes nyújtani, így nem lesz egyszerű feladat az autónkat a pályán tartani. Az 200 km/h feletti átlagtempónál a gyors reakciókra is szükségünk lesz, az esős versenyek pedig megkövetelik a maximális figyelmet. Vigyázni kell a kigyorsításokra és a fékezésekre, az ideális íveken tartásra, az ilyen precíz láb- és kézmozdulatokat igénylő munkára csak és kizárólag kormánnyal leszünk képesek.

karrier mód, melyet ezúttal szó szerint kell értelmezni: újoncként csöppenünk bele a száguldó cirkuszba, ahol legfőbb feladatunk a világbajnoki pontok gyűjtögetése lesz. A leggyengébb csapatok versenyülésének egyikét foglalhatjuk el, a másodhegedűs pilóta szerepe a miénk. Bizonyítani kell, és hozni az eredményeket, hiszen az utolsó helyen kullogva aligha fognak felfigyelni ránk a jobb autót és esetleg a világbajnoki címet jelentő nagy csapatok. A versenynaptár 19 pályájának 23 ellenfelén kell majd átverekedni magunkat, hol napsütésben, hol pedig szakadó esőben. Az első egy minden ízében izgalmas évad lesz, hiszen ennyi idő alatt kiismerjük az autó működését, memorizáljuk a számunkra ismeretlen aszfaltcsíkokat, megtanulunk odafigyelni az ellenfeleinkre, valamint a változó időjárási viszonyokban történő vezetést is begyakorolhatjuk. Bármennyire is nehéz lesz lenyelni: az első évad tényleg a tanulásról fog szólni.

ÉVADOK ÉVENTE

Mint arra számítani lehetett (már a cím is árulkodó volt), nem ez lesz az utolsó Formula 1 játék a Codemasterstól. Miért is lenne, hiszen a kezükben a hivatalos licenccel kár lenne kihagyni egy ekkora lehetőséget. Bár hivatalosan még nem történt meg a bejelentés, 2011-ben nyugodtan számíthatunk a felturbózott, néhány új ötlettel megszórt részre. Bizony jó néhány dolog kimaradt tesztünk alanyából, mind a külsőre, mind pedig a belsőre ráférne némi csiszolás, nem beszélve a jövőre esetlegesen előforduló új pályákról és versenyzői átigazolásokról.

FELVEZETŐ KÖRÖK

Arról, hogy milyen szinten sikerült átadni a Forma 1 hangulatát, nehéz egyöntetűen pozitívan, illetve negatívan nyilatkozni. Ugyebár ott van az említett paddock rész, a 12 csapat összes autója, a bokszutca, a kerékcserék, a részletesen kidolgozott helyszínek, valamint a változó időjárás.

Mindezek mellett még érdemes említést tenni a versenyhétvégék hosszúságáról, ahol a gyakorló szakaszok és a három kvalifikáció mellett lehetőségünk van a teljes versenytáv teljesítésére is. A dobogós helyezés esetén kötelező interjúadás is helyet kapott a játékban, azonban azt le kell szögezi, hogy erre a játékelemre még ráfért volna egy apróbb finomhangolás. A fent említett dolgok nagyban hozzájárulnak a pályán töltött hétvégék hangulatához. Ugyanakkor arról is muszáj szót ejteni, hogy bizony sok minden kimaradt: nincs bemelegítő kör, hiányzik a biztonsági autó, valamint a díjátadó alkalmával megszokott pezsgőzésről szintén le kell mondanunk. Természetesen apróságokról van szó, de ha egy minden ízében kiváló F1 játékot szeretnének készíteni a jövőben, ezekre sem árt majd odafigyelni.

IDEÁLIS ÍVEN

A szimulátor és arcade kérdését ugyancsak nem lehet elhanyagolni. Annak ellenkezőjéről, hogy az F1 2010 egy komoly szimulátor, bizony már az első bemutató videónak sikerült meggyőznie bennünket. Nem csupán a mozgóképek alapján ítélve, de kormánnyal a kézben sem fog megváltozni erről a véleményünk. Persze ne egy végletekig leegyszerűsített rendszerre gondoljunk, ahol még fékezni sem kell, csupán arról van szó, hogy nyoma sincs az rFactor szintű szimulációnak. Egy élvezetes versenyjátékot kapunk, ahol nem kell számításba vennünk autónk minden egyes kis apró paraméterét, ugyanakkor szükséges ismerni a pályákat és a féktávokat, hiszen a győzelemért meg kell majd dolgoznunk. Szinte minden a megválasztott nehézségi fokozaton múlik, a legkönnyebbtől egészen a profiig magunk szabhatjuk meg az ellenfelek engedékenységét, a törésmodellt, illetve az autó irányításában nagy szerepet játszó be-, illetve kikapcsolt automata rásegítéseket is. Első lépésben, amíg megszokjuk virtuális versenygépünket, ajánlott használni a kipörgésgátlót, valamint a kerekek blokkolását megelőző rendszert, később folyamatosan lejjebb tekerhetjük az effajta segítségeket, végül pedig, expert szinten már a kigyorsításoknál történő gázadásra is oda kell figyelnünk. Egy kiválóan felépített rendszerrel van dolgunk, amely egyaránt megfelel a kezdőknek, a haladóknak, valamint a kormánnyal próbálkozó mini-Schumachereknek is. Fontos kiemelni a változó időjárást, hiszen mind a látvány, mind pedig a kezelhetőség szempontjából egy nem éppen elhanyagolható tényezőről van szó. Bármikor belefuthatunk esős versenyekbe, ahol a gumiválasztás mellett a vezetési stílusra is fokozottan figyelni kell. Számolnunk kell azzal, hogy kisebb lesz a tapadás, így fontos elkerülni a vizes íveket, továbbá erősen ajánlott hanyagolni keréken történő kigyorsítást.

FENT A DOBOGÓN

Összességében elmondhatjuk, hogy az F1 2010 egy teljesen korrekt versenyjáték lett. Kiindulási alapnak tökéletes, azonban reméljük, hogy a fejlesztőstúdió jövőre egy tartalmilag kibővített változattal tér majd vissza, amely nem hemzseg a különböző hibáktól. Már most egy jól működő autós címként tekinthetünk rá, amely a 2010-es versenyévadot nagyszerűen dolgozza fel, mind a kezdő, mind pedig a gyakorlott játékosok számára egyaránt kiváló kikapcsolódást nyújthat.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1302

»Már vártunk egy hivatalos F1 játékra, most végre megkaptuk. Első próbálkozásra nem sikerült rosszul, viszont tény, hogy sokkal többet is ki lehet hozni a témából.

»KRYSS

PRO
Jól összerakott karrier mód, mindenki számára élvezhető versenyek.

KONTRA
Gyakran előforduló bugok, sok-sok kihagyott lehetőség.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2.4GHz/Athlon X2, 1 GB RAM, GeForce 7800/Radeon X1800, 12 GB HDD

»82%«

NA EZT NEVEZZÜK FOCINAK!

FIFA 11

[ÍRTA CHOCHO] **Hosszú évek teltek el úgy, hogy mi, PC-sek irigykedve figyeltük a konzolos FIFA játékok igényességét. Már szinte beletörődtünk, hogy szeretett masináinkon a sorozat sosem lesz az igazi. És ekkor jött a FIFA 11.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
fociszimulátor

MULTI
10 fő

INFO

A FIFA sorozat immár tizenhét éve van jelen a számítógépes játékok piacán, és a FIFA 11 a különböző oldalágakat (világbajnokság és egyebek) nem számítva már a 18. focis program ebből a szériából. És végre PC-n is olyan, amilyennek lennie kell.

A FIFA-széria PC-s megítélésével kapcsolatban két, egymásnak homlokegyenest ellentmondó (de egyaránt negatív) tézis ütötte fel a fejét az elmúlt években az interneten. Az egyik szerint a sorozat konzolon az igazi, a PC-s portok pedig csak afféle torzszülött klónjai az eredetieknek, melyeket az irigy ellentábor csikar ki az Electronic Artsból évről évre. A másik nézőpont pedig azt állítja, hogy a konzolosok FIFA-i azért tündökölnek annyira, mert a kiadónál direkt ellehetetlenítik a PC-s verzióban lévő lehetőségeket – ezzel ösztönözve az embereket a konzolos változatok vásárlására. Hogy melyik tábornak van igaza (ha egyáltalán), édesmindegy, az viszont tény, hogy irányításban a kontroller sokáig jobban feküdt a virtuális focinak, valamint azt sem szabad elfelejteni, hogy az EA évekig beszélt félre a számítógépek képességeiről, mondván, hogy a már ötéves konzolokon megjelenített grafika a PC-knek még mindig túl sok lenne. Azaz ha közelebbről vizsgáljuk meg a helyzetet, látható, hogy mindkét állításban van némi igazság, s ez sokáig nem is változott, lévén az évről évre jobb és jobb konzolos FIFA-khoz mérve a PC-s verziók csak egymás frissített másolatainak tűntek. Idénre azonban az EA (ismét) nagy változásokat ígért, s a sok szomorú, hazug esztendő után a cég most tartotta magát a korábban hangoztatott nagy szavakhoz. A kipróbálást követően nyugodtan mondhatjuk: a FIFA 11 számítógépeken is igen korrekt játék lett, olyan futballprogram, amit akár még azok is élvezhetnek, akik egyébként sikítófrászt kapnak egy mezei fociközvetítéstől is.

SOKAT VÁRTUNK RÁ, DE 2010-BEN VÉGRE NORMÁLIS FIFÁT KAPUNK!

SZEMÜVEGET A BÍRÓNAK!

Az első és legszembetűnőbb változás a FIFA 11 PC-s verziójában a grafika, ugyanis a kizárólag számítógépes változat felett bábáskodó EA Canada kijelölt részlege nem habozott, és átültette a játékot a konzolokon már évek óta használt, fejlettebb motorra. Akik szeretik a sorozatot, de nem konzolon, hanem PC-n követték a széria évente jelentkező részeit, már rég nem láthattak jelentősebb változást az újabb és újabb epizódok látványvilágában. A karaktermodellek persze egyre több poligonból épültek fel, és itt-ott bizonyos speciális effektek is fejlődtek, de az előző generációs konzolokra szabott technológia korlátai azért már régóta érezhetőek voltak, főleg ha lehetőségünk volt összevetni őket a modern játékgépekre írt konverziók (Xbox 360, PS3) hihetetlen látványvilágával. Nos, mostantól minden másként lesz, lévén hogy mi

„És akkor a csatár balról betámad, de a támadó ügyesen hárít, és viszi tovább a labdát, és a fél pályáról belövi!” – kár, hogy ez nem ezen a képen van

NA ÉS KONZOLON?

A konzolos FIFA 11 még mindig a PC-s előtt jár egy orrhosszal. A grafika szebb, kidolgozottabb (még a fél évtizedes hardverek ellenére is), a Manager és a Be a Pro játékmódok pedig egyetlen karriermódba olvadtak össze, melyben egy tizenöt szezonból álló sorozatban kell teljesíteni játékosként, menedzserként vagy játékos-menedzserként. Ráadásul míg a PC-s portban nem alakíthatjuk a kapus szerepét, addig – ahogy a hivatalos kampány „We are 11” (11-en vagyunk) szlogenje sugallja – PS2-n, PS3-on, Xbox 360-on és PSP-n erre is adódik lehetőség. Érdekes egyébként az EA politikája, mely szerint még az előző generációs Playstation 2-n is az új játékmenetet adja el, PC-n viszont minden marad a klasszikus, FIFA 10-es iskola alapján. Reméljük, hogy a gigantikus kiadó meglátja végre a lehetőséget a mi platformunkban is, és jövőre tényleg multiplatform lesz a FIFA 12. Addig is örüljünk annak, amink van: egy minden téren fejlődött, fantasztikus és lokalizált FIFA 11-nek, mely a legjobb PC-s rész.

is megkaptuk az új engine-t, az eredmény pedig határozottan tetszetős lett. A focisták arca, teste, animációja mérföldeket lépett előre a FIFA 10-hez képest, és a kiváló textúrázásnak köszönhetően a játékosok jóval élettel telibbnek, emberibbnek tűnnek, bármilyen közelről mutassa is őket a kamera. Sőt, akkor örülhetünk igazán, ha közelről látjuk őket, reakcióik ugyanis annyira realisztikus benyomást keltenek, hogy a megfelelő hardveren könnyen hihetjük tévéközvetítésnek a látottakat. Na jó, ez már „költői” túlzás, hiszen helyenként azért még érezni, hogy kell még ide egy kis fejlesztés, de összességében elmondható, hogy a FIFA 11 egy szép játék, amely példaértékű mintát teremtett a műfajában. Persze most előbújik belőlem a PC-s kisördög, és muszáj megjegyeznem, hogy ez a látvány csak akkor lesz igazán meggyőző, ha nem nézzük meg a konzolos FIFA 11-et, ami akár hiszitek, akár nem, még ennél is jobban néz ki. Ennek oka, hogy a fejlesztés során az addig használt PC-s kódot úgy, ahogy van, kihajították, az új alapját pedig a FIFA 10 konzolos motorja szolgáltatta. Így aztán a mi portunk egy Xbox 360-as vagy PS3-as FIFA 11-hez képest csupán tavalyi játéknak tűnik, mi több, sok ott látott újítást itt megspóroltak azzal, hogy helyettesítették őket a korábbi konzolos részek ma már sztenderdnek mondható tulajdonságaival. Igen, kicsit megint felemás „íze” van a dolognak, de mi még ennek is örülhetünk, hisz eladások tekintetében a PC-s portok rendre a konzolosok mögött kullognak. Az EA egyébként esküdözik, hogy a FIFA 12 már teljesen multiplatform lesz. Mi meg hisszük, ha játsszuk.

„Ne nézzél, barátom, különben úgy bedühödök, mint Zidane a 2006-os világbajnokságon”

JÓARCÚ FOCISZTÁROK

Mint ahogy a különböző FIFA-részekből már megszokhattuk, idén is vannak kiemelt játékosok, a mi változatunkban épp Wayne Rooney, aki a játékban rendre tiszteletét teszi (a focista személye amúgy kiadásonként változhat). Sajnálatos, de az idei változatból szimplán kimaradt az oktatómód, gyakorolni tehát csak gyorsmeccseken vagy a töltőképernyők alatt lehet. Bizony, nem elírás, miközben a játék töltött, a drága Wayne-t irányítva rúgtunk kapura, s ha már betöltött az adott meccs, az általunk választott csapat sztárjátékosa váltotta le a derék britet. Vele addig rugdoshatunk, amíg csak kedvünk tartja, ami jó dolog, lévén hogy a trükköket az oktatás hiánya miatt máskor nemigen ismerhetjük meg. Játékmódok tekintetében egyébként maradt minden a régiben, azaz most is a Be a Pro és a Manager opciók azok, melyekkel a legtöbb időt tölthetjük el a monitor előtt. Előbbi alatt gyakorlatilag a bajnokságot kell érteni (konzolon ez kicsit másképp van, lásd a boxot!), míg utóbbi a FIFA Manager másolatának tekinthető, a játékbeli csapatokra szabva. A lehetőségek tehát határtalanok, az online játék (maximum 5 vs. 5 fő) pedig minden eddiginél kiegyensúlyozottabb és okosabb lett, sőt, az általunk megalkotott profi labdazsonglőrünk más, élő játékosok ellen is megmérkőzhet a gépen túl. Ha már szóba jött a gép, nem árt kitérni kicsit a mesterséges intelligenciára, ami a korábbi PC-s FIFA-k

„Gól! Gól! Gól Micsoda góóóól! De várjunk már egy picit, egyáltalán hol van a kapus?”

kemény rákfenéje volt. Az AI ugyanis mindig ott csalt, ahol nem szégyellt, sőt, néha a focisták is simán rakéta üzemmódra váltva rohantak keresztül a pályán. A grafika alatt dolgozó új technológia itt is fejlődést eredményezett, főleg azért, mert a nyáron debütált World Cup néhány MI frissítését is beledobták a kalapba. A játékosok hihetetlen ügyességgel bánnak a labdával, taktikáznak, cseleznek, vagy épp összehangolt támadásokat indítanak, ám saját észrevételeim alapján ki merem jelenteni, hogy nem, vagy csak nagyon-nagyon ritkán folyamodnak „csaláshoz”. Szerencsére a FIFA 11-ből kivették a sorozat egyik legutáltabb tulajdonságát, az automatikus cselt, így hiába ér mellénk az ellenfél játékosa, „csak úgy” nem terem nála a labda. Igaz ugyan,

NA ÉS A MAGYAR BAJNOKSÁG?

Noha pár magyar vonatkozás azért belefért a FIFA 11-be (Dzsudzsák forever!), a hazai bajnokság ezúttal is kimaradt, ami szomorúságra adhat okot, pláne úgy, ha látjuk, mennyi más nemzetiségű kupa került bele a játékba a legapróbb részletekkel együtt. Ne tessék azonban elkeseredni, mert a FIFA 10 is hanyagolta kis hazánkat a megjelenésekor, utána viszont készült egy mod, ami pótolta e fájó hiányosságot. Több mint valószínű, hogy az idei inkarnációval is ez lesz a helyzet, szóval nyugodt szívvel vásárolják meg a játékot, aztán várjatok türelmesen, az igényes munkához ugyanis sok idő kellhet.

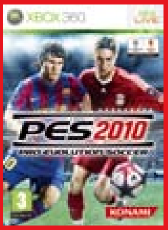
hogy nagyon meg kell tanulnunk játszani, ha sikeresek akarunk lenni a FIFA 11-ben (főleg nehezebb fokozatokon), de a játék nem lesz hálátlan, azaz nem csinál hülyét belőlünk egy-egy pofátlan lépéssel. Minden kiszámított és pontos, sőt, még a fizikai interakciók is a fejlődés jelét mutatják. Akárhol is érje a labda a játékosokat vagy a gyepet, a bőrgolyóbis az elvártak szerint fog viselkedni, és ez a legextrémebb helyzetekre is igaz. A kapufa ezúttal tényleg kapufa, a fejelés kiváló helyezkedést igényel, és még napestig folytathatnám a sort. Egyedül azt sajnáltam, hogy a kapusok kissé passzívan viselkedtek, ügyelve rá, hogy egy kicsit se távolodjanak el a vonaltól. A sok gondolkodó csatár és hátvéd után kilógtak a sorból, de lehet, hogy a későbbiekben egy javítás intenzívebbé varázsolja majd őket.

HULLÁMZÁS

Bár könnyű lenne azt mondani, hogy a FIFA 11-et kizárólag az új technológia teszi kiváló programmá, ezt állítani nem lenne fair, hiszen az új motor nem magyarázza meg azt a fajta aprólékos odafigyelést, ami az egész játékra jellemző. A stadionok nézőtere él, és végre nemcsak 2D-s sprite-okkal, hanem valódi emberekkel telnek meg a sorok. Szinte élvezet nézni a reakcióikat, ahogy egy támadás esetén felállnak, felhangosodnak, majd az elszúrt gólpassz következményeképp hangos morajlás közepette visszahuppannak a helyükre. Hasonlóan jól dolgozik a motor, ha nem nagynevű szupercsapatokkal állunk fel a fűre. Ilyenkor kevesebben vannak a lelátókon, és a kedv is lagymatagabb.

Ekkore közönség előtt azért csak jobban esik a futkározás

A NAGY RIVÁLIS



A japán Konami focisorozata, a Pro Evolution Soccer legújabb része csak egy héttel csúszik le a FIFA 11-ről, lévén október elseje helyett 8-án kerül boltokba. A FIFA-sorozat legnagyobb (és jelenleg szinte egyedülálló) nemezise átveszi a 360°-os irányítást a FIFA-tól, valamint stadionszerkesztővel, új mesterséges intelligenciával és online menedzser játékmóddal felvértezve érkezik, komoly kihívást állítva így még az oly szuperre sikerült FIFA 11-gyel szemben is. Hogy melyikük sikerül jobban, még megjósolhatatlan, noha a FIFA most konzolon és PC-n is beerősített. Ez sem lesz barátságos mérkőzés!

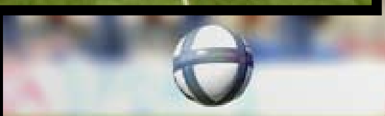
Bezzeg ha a brazil válogatott játszik egyet a németekkel, csordultig telnek a lelátók, és megjelennek a drukkerek, akikhez itt szerencsére még nem kell kihívni a rohamosztagosokat. Mindeközben a pályán folyik a játék, büntetnek a bírók, repkednek a labdák és esnek a játékosok, ezzel olyan atmoszférát teremtve, amit csakis elégedett csettintéssel nyugtázhat a legelvakultabb focifanatikus is. Külön élmény a játékban az (eredeti) kommentár, ami nemcsak hogy alig ismétli magát, de az eddigieknél életszerűbben is működik. A mikrofon mögött ülő kommentátorok beszélgetnek, érdekességeket osztanak meg egymással a meccs unalmasabb pillanataiban, s bár pár tucat mérkőzés után már észrevehető a csalás, a rengetegféle mondat és duma olyan parádés sokszínűséggel ajándékoz meg, hogy ennél már csak a stadion hangosbemondója hozza közelebb az élő foci élményét. Az eddigi részekben maga a stadion meglehetősen passzívan viseltetett az események iránt, ezúttal viszont a játék még arra is figyel, hogy mi történik, ha egy hazai sztárjátékos szerez gólt. Nincs még egy olyan focis játék a piacon, ami ekkora hangulatbombát zúdítana a nyakunkba, szóval aki régóta várja a valódi meccshangulatot, az tekerje maximumra a hangerőt, és vegye fel a drukkeres sapkáját!

SZEBB GRAFIKA, JOBB JÁTÉKMENET. DE MÉG MINDIG VAN HOVÁ CSISZOLNI

PIROS LAP HELYETT ARANYLABDA

A FIFA 11 egy alapvetően konzolos stílus képviselője (ahogy a sportjátékok általában), így érhető, hogy az irányítása kontrollerrel az igazi. Erre a fejlesztők is lépten-nyomon felhívják a figyelmünket, úgyhogy nem árt észben tartani, noha billentyűzettel is működik a dolog, igaz, a 360°-os cselezés és a hasonló trükkök sokkal nehezebben érvényesíthetők. E sorok írója egy Xbox 360 kontrollerrel vezényelte a játékot, ami tökéletesen megfelelt a célnak, de biztos vagyok benne, hogy egy ennél jóval olcsóbb gamepad is megteszi. Az új grafika miatt a gépigény is nőtt egy keveset, így nem árt kipróbálni az ingyenes demót a vásárlás előtt, ám érdekes módon annyira nem izzasztó a PC-s engine, mint ahogy a felsőkategóriás látványvilág okán gondolnánk. Hosszasan sorolhatnám még a játék jó, kevésbé jó és csak icipicit jó tulajdonságait, de nem teszem, mert úgy gondolom, hogy a rajongók így is, a focitól idegenkedők pedig így sem ruháznak be a játékra. Holott utóbbiaknak üzenem, hogy a demót feltétlenül próbálják ki, mert a hangulat még őket is könnyedén elvarázsolhatja. Hogy a jövő évi FIFA 12 tényleg ugyanolyan lesz-e, mint a konzolos verzió, egyelőre rejtély. Azt viszont kijelenthetjük, hogy az EA megtette az első lépést a PC felé, így megérdemli, hogy mindenki, aki szereti a sorozatot, meglepje magát egy FIFA 11-gyel. Már csak az kellene, hogy a Konami is összekapja magát az új PES-sel, hisz minél nagyobb a konkurenciaharc, annál jobb játékok kerülnek ki a fejlesztők kezei közül. Nekünk pedig csak öröm, ha mindenki jól teljesít, nemde?

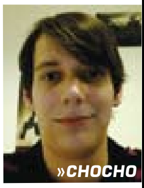
Csak nem bírtuk ki, hogy ne legyen egy Hungary feliratos screenshot a cikkben



GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1945

»A FIFA 11 helyreállította a sorozat PC-s becsületét. Nemcsak hogy remek játék lett, de minden fronton előrelépést jelent a korábbi részekhez képest.



»CHOCHO

PRO Végre új motorral dorombol a FIFA, PC-n először.

KONTRA Nincs oktatómód, és még mindig bőven van hová fejlődni.

GÉPIGÉNY» Core2Duo 2.4 Ghz, 2 GB RAM, 8800GT vagy Radeon HD3870 VGA, 7 GB HDD

»90%«

„VIGYÁZÓ SZEMETEK PÁRIZSRA VESSÉTEK!”

Broken Sword Shadows of the Templar

[ÍRTA JOHNBART] **Bár az évente kiadott kalandjátékok száma még mindig kevesebb, mint amennyit a műfaj rajongói elbírnának, panaszra még sincs okunk: a remek Monkey Island remake-ek után idén ugyanis a Broken Sword széria nyitóepizódja is megkapta a maga PC-s ráncfelvarrását.**

Különösen mókás ez annak tükrében, hogy a fentebb emlegetett majomszigeti kalandok „hádésítése” valamelyest a most bevizsgált címnek is köszönhető: a tavaly megkezdett kalandjáték-felújítási hullám ugyanis George Stobbart és Nico Collard legendás első ügyének Wii-re ültetésével vette kezdetét, melyet aztán idén egy hasonlóan sikeres iPhone és iPad port követett. Igen érthetetlen hát, hogy miért várt a Revolution egész mostanáig a PC-s verzió piacra dobásával – a SotT „rendezői változata” ugyanis kedvenc platformunkon is simán hozza a feltuningolt Monkey Island epizódok elfogyasztása után várt minőséget, teszi ezt azonban egy, a LucasArts taktikájától teljesen eltérő megközelítéssel. A hangsúly a „rendezői változat” utótagon van, ez ugyanis tényleg azt jelenti, amit a filmeknél szokott, azaz új jeleneteket és történeti tartalmat. Charles Cecilék nem fukarkodtak, konkrétan egy egész plusz fejezetet írtak a játékhoz, ami az előd „kirobbanó” kávéházas nyitányát megelőzve kapott helyet a programban, közel két órával toldva meg a játékidőt. Ez két új helyszínt, számtalan plusz fejtörőt, illetve jóval több Nicót is jelent: az új történetszál teljesen köré épül, ami azért örömteli, mivel így az alapjátékkal ellentétben a csinos újságírólány ugyanolyan mértékben képviselteti magát a sztori felgöngyölítése során, mint a füstbe ment vakációját töltő (és néha felettébb elborult) amerikai ügyvéd. Természetesen a Revolution nemcsak az új tartalom hegesztésével volt elfoglalva, a Monkey Islandekhez hasonlóan az előd már ismert részei is átestek némi ráncfelvarráson. Ez pár új puzzle-t és logikai játékot jelent (főleg tilitolikat, amik néha talán túl szadistára is sikerültek), illetve egy jelentősen kényelmesebbé tett interfészt is: meghalni immár nem tudunk, Guybrush kalandjához hasonlóan tipprendszer segíti a kezdő (vagy amnéziás) kalandorok munkáját, a pixelvadászatnak pedig vége – a képernyőn felvehető/használható tárgyak immár sokkal könnyebben felismerhetők, nem muszáj halálpontosan rájuk görgetnünk a mutatót, hogy használhassuk őket. Hasznos segédletek ezek, az egyedüli probléma, hogy nem kapcsolhatók ki, a tapasztaltabbak így talán túl könnyűnek találják a rendezői kiadást… A grafikusok és hangmérnökök jól láthatóan (és hallhatóan) szintén nem pihentek az elmúlt hónapokban, mondjuk valószínűleg nem is túlóráztak sokat. A konzolos/okostelefonos változatokhoz hasonlóan a játék PC-n is lényegesen szebben fest, mint 14 éves eredetije, a beszédanimációk szintén javultak valamelyest (a karakterek közelképét Dave Gibbonsnak, a Watchmen agytrösztjének köszönhetjük), pár animáció azonban igencsak elmosódott lett. Technikai téren a legérdekesebb hiba voltaképp a régi és új tartalom együttlétéből fakad: az új helyszínek ugyanis jelentősen szebben festenek és hangzanak az eredeti fejezetek feltuningolt háttereihez és hanghatásaihoz képest. Ez főleg a beszédhangokon érhető tetten, a régi audiosávok újrakeverése ugyanis nem sikerült túl jól, érezhető a különbség a régi és az újonnan rögzített anyag között. Mindez azonban az egyetlen negatívum, amit a játékról el tudok mondani – eme technikai malőrt leszámítva a SotT egy felettébb kellemes remake, amely mind a sorozatot ismerők, mind a kezdő kalandorok számára kellemes szórakozást nyújt; ha nem riadsz vissza az olykor izzasztó puzzle-öktől, és nagyra értékeled a jól megírt történetet és párbeszédeket, nyugodtan adj neki egy esélyt – nem fogsz csalódni!

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Revolution Software

MŰFAJ
Kaland

MULTI
Nincs

INFO

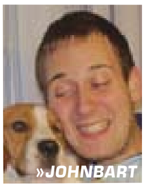
Az immár 14 éves, patinás kalandjátéksorozat első részét még tavaly újították fel és adták ki Wii-re, valamint Nintendo DS-re – végre azonban a PC-s kalandjátékosok is megkapták a maguk rendezői változatát.

Reméljük, hogy mindenki pár pillanat alatt rájött a megfejtésre a kép alapján. Nem is olyan nehéz, nem igaz?

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/

»Ha a Monkey Island-felújítás tetszett, a BS rendezői változatában sem fogsz csalódni – az újoncokat a barátságos UI és a segédletek, a veteránokat pedig közel kétórányi új tartalom kényezteti…



»JOHNBART

PRO
Új helyszínek és fejtörők, kényelmesebb kezelőfelület, némi grafikai tuning…

KONTRA
…ami azonban sok helyütt lehetne jobb is, változó hangminőség, pár új minijáték igen szadistára sikeredett.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.5 GHz, 64 MB RAM, 64 MB-os videokártya, 1.5 GB HDD

»85%«

A LEGKOMOLYABB AUTÓK, A LEGKOMOLYABB TESZTEK!

MINDEN HÓNAPBAN

Tom Clancy's H·A·W·X·2

Égiháború 2.0

[ÍRTA TYLER] **A kritikai és pénzügyi szempontból egyaránt közepes fogadtatású HAWX ismét a kifutópályára gördül – és bár sok szempontból finomítottak az elődön, a változtatások nem feltétlenül örvendetesek.**

Már a stílusdefiníció is kemény dió a HAWX esetében; a szaksajtó a meglehetősen tág „dogfighter" kategóriába szokta tuszkolni az efféle hibrideket, ahol a szimuláció és az akció közös nevezőjének megtalálása a cél. Mindez többé-kevésbé a folytatásra is igaz, csak éppen az eddig adalékanyagként használt történet kiemelt szerephez jut, a játékmenet pedig nem keverék, hanem maradék: se nem szimuláció, se nem akció.

A HAWX 2 történelmi fikció. Kémkedés, orosz szeparatisták által elrabolt atomfegyverek, túszmentő akciók és akcióhős-menekítések – a koktélban egyaránt megfér a Sivatagi Vihar és a vihar a biliben. A „történetnek alárendelt játékmenet" félmondat hallatán az öntudatos játékos fejében figyelmeztető vörös lámpák kezdenek villogni, a kereső listázza „az interaktivitás és a narratíva összeférhetetlensége" című szószedetet, viszont ez az a terület, ahol a HAWX 2 kellemes csalódást okoz: a történet itt nem kifogás, hanem megoldás, méghozzá olyan játékelemek beépítésére, amik hosszabb távon a változatosságot garantálják. Ezúttal ugyanis nemcsak a szokásos légibalettben vehetünk részt, hanem minden eseményt körbejárhatunk és megtapasztalhatunk, ami a légi hadviseléshez kapcsolódik.

TARKA GALAMB

Ennek köszönhetően a játékmenet szerteágazóbb, sokszínűbb. Megvannak a hagyományos, többé-kevésbé jól sikerült támadó-védekező missziók; a sikerültebbek közül érdemes kiemelni a játék elején bonyolódó, tengeri olajfinomító körül zajló összecsapást. Itt érthetjük meg, hogy miért tűnik fájóan lassúnak a vadászgép mozgatása: a körmönfont felépítésű objektumok között billegve élvezetesnek tűnik a manőverezés a vasmadárral, nehézséget maximum a Su-27-essel cikázó, állandóan fedezékbe húzódó ellenfelek kilövése jelenthet. Szintén emlékezetes pillanatokat nyújt az éjszakai bombázás, ahol – a légvédelmi ütegeket elkerülendő – érdemes tartani az előírt, tízezer láb fölötti magasságot; a közelítés pontosabb célra tartást és garantált veszélyérzetet biztosít. (További kockázati faktor: elhúzódó támadás esetén színhibás lesz a retinánk az állandóan bekapcsolt nightvisiontől.) A folyamatos tűzharc feszítő tempóját viszont kellemesen oldják az olyan bevetések, ahol csak a megfigyeléssel, esetleg a fedélzeti fegyverrendszer kezelésével kell megbirkóznunk. A Modern Warfare-rajongók felcsillanó szemmel üdvözölhetik az első misszió során kilőtt szövetséges pilóta mentőakcióját, mivel ahhoz hasonlóan itt is csupán egy célkeresztet kell irányítanunk, a bekapcsolt termoszkópon keresztül vizslatva a környéket, megfelelő kaliberű lövedékekkel tisztítva meg az utat a menekítő konvojnak. Hasonló jellegű, de békésebb misszió a szövetséges kémnek biztosított távoli segítségnyújtás: először csak az ultranacionalisták épületeit kell megjelölni a kilőhető markerrel, majd telefonbeszélgetésekbe hallgathatunk bele a fedélzeti mikrofonnal, később pedig az ügynök menekülését kell elősegítenünk azzal, hogy fentről bejelöljük a terroristák által kiépített úttorlaszokat. Alkalmi kiszakadás a pilótafülkéből, és – mint a fenti analógia rámutat – nem feltétlenül egyedi ötlet, viszont a feszültséget kiválóan oldja, és a játék ritmusát is tagoltabbá teszi.

TÖVISMADARAK

Hosszabb távon viszont még ez sem ment életet. A játékét legalábbis biztosan nem. A fentebb kiemelt pozitív példák nem általános jellemzők, hanem kivételek, azok pedig – a közhiedelemmel ellentétben – nem erősítik a szabályt. Noha a sztori és a játékmenet egymásba fonódása elvileg a változatosságot

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Romania

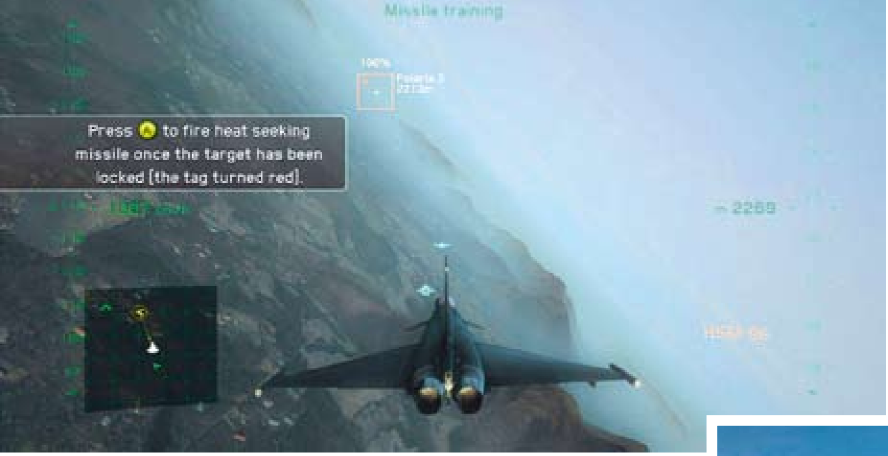
MŰFAJ
akció

MULTI
van

INFO

A Tom Clancy's HAWX első része nagyjából másfél éve jelent meg PC-re, Wii-re, PS3-ra és Xbox 360-ra, világszerte nagyjából egymillió darabot adtak el belőle, s úgy tűnik, ez elég is volt a folytatáshoz. A PC-s verzió megjelenése november 16..

Az igazán király srácok nem szállnak le csak azért, hogy egy kis üzemanyagot tankoljanak...



A szimulátorrajongók ezúttal sem fognak örülni, hiszen a HAWX második része is a könnyebb, azaz az arcade vonalat követi

Most vagy mi okoztuk azt a füstöt, vagy éppen azért megyünk, hogy eloltsuk azt. Természetesen az előbbi opcióra van nagyobb esély…

garantálná, nem véletlen a feltételes mód; a végeredmény a küldetések sokszínűségének ellenére (vagy éppen azért) szétesettnek hat. Csak a gépek repülési modellje az, ami – a típuskülönbségektől eltekintve – többé-kevésbé konstans, viszont sok esetben kényszerítenek olyan feladatok megoldására (légi utántöltés, radarszint alatti menekülés egy kanyonban, fegyvertelen vadászgéppel), amik vagy a precíz rögtönzést, vagy az adott szakasz tökéletes ismeretét követelik meg. Ennek híján marad a trial & error metódus, a hardvert pedig csak az okosan elhelyezett checkpointok mentik meg a pusztulástól.

Az természetes, hogy a történet előrehaladásával párhuzamosan növekszik a nehézségi szint, viszont a HAWX 2 szótárában ez a csalással egyenértékű. A Su-27 például minden vadászgép közül a „legcsajosabb" (gyönyörű, mindenre érzékenyen reagál, alkalomadtán hisztérikusan viselkedik); ezt magunk is megtapasztaljuk, amikor az oroszok oldalán játszva vezethetjük. Viszont amikor a Queen Mary repülőgép-hordozót kell megvédeni, a támadók is ugyanezzel a típussal cikáznak, és ami számunkra halálos veszélyt jelentő mutatvány volt (például egy szimpla Herbst-manőver vagy egy merészebb hurok, ami akár a hajtómű leállásához is vezethet), az az ellenfeleknek nem jelent problémát, így már a célpont befogása is hányingert, illetve ínhüvelygyulladást okoz. Kész szerencse, hogy a multiplayer szabályrendszere általános és jól kiismerhető, így a csapatalapú deathmatch a változatos gépparknak köszönhetően hosszabb távon is szórakoztató. Sajnos a kooperatív mód a szétaprózódott játékmenet miatt már

TOM VILÁGA

A neves amerikai szerző egy ideje már nem a történetet, csupán saját nevét licenceli a Tom Clancy-játékokhoz, így a Ubisoft előszeretettel formálja ezeket egységes univerzummá. Mivel a HAWX esetében mindig a Ghost Recon volt az „átjáróház", ezúttal a Future Soldier beszivárgó ügynökét fogjuk támogatni. Előfordulhat, hogy egy atombombát szállító szerelvényt kell megállítani, a rakományt pedig az osztag kapcsolattartó ügynöke fogja átvizsgálni, és a „kémkedős" missziók többségében is vele fogunk együttműködni.

nem annyira élvezetes, mint az előd esetében volt, kárpótlásként viszont ott van a Survival és az Arcade, ami pont kellemesen feszes, és a precíziót is megköveteli.

Az összkép hasonlóan kétarcú a grafikus prezentáció terén is. Értelemszerűen a kötött pályák a legszebbek, vagy a kevés, de jól kidolgozott objektumokat felvonultatók (mint a tengeri olajfinomító vagy a berepülhető kanyon), mivel itt van elegendő erőforrás a részletes kidolgozásra – panaszra nincs is ok, ezek csillagos ötöst érdemelnek. Ezzel szemben a kezdő sivatagi misszió és az 1996-os színvonalat idéző bevezető film láttán nyugodtan elsápadhatunk, és még nem is beszéltünk arról a sokkról, amikor a felülnézetből gyönyörű Capetown utcai eseményeit egy gyors engine videóval illusztrálták. (Ezen a ponton kikapartam a szemem, és megtanultam vakon gépelni.) Hasonlóan disszonáns az audioszegmens is. Tom Salta valószínűleg ismét egy „Best of Michael Bay" válogatásalbumról lopta a hangmintákat, ami a játék hangulatához végső soron illeszkedik, viszont néha érthetetlen okokból elcsendesül a háttérzaj, és a downtempo-alapokra húzott Mága Zoltán-féle hegedűszólón kívül csak a célkereső pittyegését hallhatjuk…

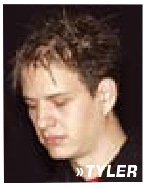
A kínálat szegényességére való tekintettel nem lenne érdemes szidalmazni a HAWX 2-t, viszont a felzárkózási kísérletek és a tényleges riválisok valószínűleg a fejére fognak nőni. A Project Aces új Ace Combatje a légi harc dinamizmusát tekintve körözheti le; a Wii-exkluzív Sky Crawlers a történet prezentációját tekintve erősebb; az il-2 Sturmovik pedig az életszerű és következetes repülési modell, valamint a földbe döngölő látvány terén húz el tőle. A Ubisoft tehát csak egy félszemű uralkodót delegálhat a trónra – és minden jel arra utal, hogy ez is csak pünkösdi királyság lesz.

Reméljük, hogy ez a robbanás nem zúdít lavinát a síelők nyakába…

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1920

»Értékelendő, de kissé félresikerült evolúciós kísérlet; bár az új résszel a HAWX-széria magasabb osztályba lépett, még mindig korrepetálásra szorul.



»TYLER

PRO
Jóval változatosabb az elődjénél, mind a játékmenetet, mind a tálalást tekintve.

KONTRA
Mindez felemás kíséréssel és széttöredezett játékélménnyel társul.

»60%«

A FANTASZTIKUS NÉGYES

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

[ÍRTA BATE] **Utoljára két éve tette tiszteletét Pókember a gépeinken a Spider-Man: Web of Shadows képében, s az elmúlt közel hétszázharminc napos kihagyást a hálószövő úgy próbálja pótolni, hogy rögtön négy különböző alteregójával szállhatunk harcba...**

Minden egy kellemes kis estén kezdődik, mikor is Mysterio egy New York-i múzeumba betörve igyekszik ellopni a Káosz és Rend tábláját. Főhősünk – a barátságos és közkedvelt Pókember – persze megakadályozza ebben, de sajnos a kirobbanó csetepaté közepette az említett relikvia a darabjaira hasad, nem várt bonyodalmakat okozva a tér-idő kontinuumban. Az általunk okozott bajról Madame Webb tájékoztat minket (ő amúgy végig tippekkel lát majd el minket a játék során), egyben kiosztva a feladatot, hogy szerezzük vissza a tábla összes szilánkját, ezzel állítva helyre az egyensúlyt a Rend és a Káosz között. A sztori egyszerű, mint a kapanyél, de esetünkben nem is kell több, megtudjuk, hogy négy különböző univerzumba szóródtak szét az ereklye darabjai, s nekünk a klasszikus, az Ultimate, a Noir és a 2099-es Pókember képben kell begyűjtenünk a hiányzó részeket.

NÉGYEN NÉGYFELÉ

A mind a négy világot bemutató oktatómódot követően megismerkedünk a játék felépítésével, ami a következő: beszabadulunk egy lineáris pályára (tehát nincs szabadon bejárható New York), amin keresztül-kasul üldözzük az adott helyszín főgonoszát, ő ránk uszítja a csatlósait, mi megverekszünk velük, hálóhintázunk, pontokat és bónuszokat gyűjtögetünk, majd az adott szakasz végét elérve egy boss-fight vár minket, aminek a sikeres teljesítését követően megkaparintjuk az elveszett ereklyeszilánkok egyikét, és mehetünk a következő darabért. A játékmenet nem egy bonyolult egyveleg, lényegében minden pályán ugyanazt csináljuk, csak mindig másfajta környezetben (az ellenfelek általában hasonulnak az adott pálya főgonoszához). Ez így elsőre nem is hangzik túl vadítóan, csavart (és némi változatosságot) a négy különböző dimenzió hoz a képletbe.

A klasszikus univerzumban a már sokszor látott játékmenet fogad minket, hősünk a piros-kék pizsamában lengedezik, pofozkodik, osztja a jópofa beszólásokat, lényegében semmi extra, láthattuk ezt minden korábbi Pókember játékban. Az 1930-as évekbe repítő Noir világ viszont már más tészta, ugyanis itt egy, a Batman: Arkham Asylumra erősen emlékeztető, habár annál jóval egyszerűbb „predator-játékmenet” fogad minket, azaz csak kivételes esetben szabad szemtől szembe konfrontálódni az ellenfelekkel (főleg a fegyveresekkel kell vigyázni), a sötétben megbújva, fentről, oldalról, takarásból kell kivetnünk a hálónkat a gonoszokra. A megoldás tényleg nem olyan kidolgozott, mint a Batman esetében, de kellemes felüdülés a sima pattogós bunyóhoz képest. Ha pedig már szóba került a Denevérember, akkor meg kell említeni azt is, hogy végre használható pókösztönünk is van, mind a négy dimenzióban, és ha ezt „bekapcsoljuk”, akkor az Arkham Aslyum detektív módjához hasonló nézetbe jutunk, átlátunk a falakon, látjuk, merre kell menni, és azonnal kiszúrjuk az erre-arra elszórt extrákat is. A harmadik világ a (lehetséges) jövő, 2099, a helyszín a futurisztikus New York, aminek a különlegességét a többieknél jóval erősebb Pókember adja, akinek olykor repülő motorokat kell lecsapnia, illetve ebben a közegben fordulhat elő az a helyzet, hogy

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Beenox

MŰFAJ
Akció

MULTI
nincs

INFO

A Beenox Studios a játékvilág kisiparosa, portfóliójuk leginkább különböző konzolos játékok portjaiból áll, több pókemberes játékot is ők ültettek át PC-re, és a Shattered Dimensions az első önálló hálószövős munkájuk.

RUHA TESZI A PÓKEMBERT

Főleg a sokat látott Pókember-rajongók fognak örülni annak a ténynek, hogy nemcsak képességeinket tuningolhatjuk, illetve kombókat vehetünk a játék során szerzett pontokból, de mindenféle kosztümöket is vásárolhatunk hősünknek. Mind a négy világhoz tartozik alternatív kosztüm, példának okáért a klasszikus univerzumban magunkra ölthetjük a Vörös Pók hacukáját, sőt, a Bombastic Bag Man ruha is elérhető, ami lényegében egy Fantasztikus Négyes kezeslábas és egy papírzacskó kombinációja...

A játékban a harc a főellenfelekkel végre nemcsak agyatlan csapkodás, hanem a „nagyokhoz” hasonlóan taktikázni kell, ki kell ismerni az ellenfelet, és a gyenge pontot megtalálva kell legyőzni őket

több kilométeres zuhanások közepette, légi járművek és mindenféle platformok kerülgetése közben kell elkapnia a főellenfeleket. Az utolsó alternatív helyszín az Ultimate univerzum, ami szinte ugyanaz, mint a klasszikus változat, csak itt hősünk a fekete szimbióta ruhát viseli, ezt is használja a harcban, és ha kellően feldühödünk, akkor átváltunk egy amolyan berserker módba, minek köszönhetően sokkal gyorsabban tudunk rendet vágni az ellenfelek között.

PÓKTÁPOLÁS

A csetepaték közepette, illetve különleges feladatok megoldásával a pályákon pontokat gyűjtünk, illetve mindenfelé bónusz pókérméket és egyéb extrákat szedhetünk fel, és ezeket képességekre és kombókra költhetjük a megfelelő menüben. A skála meglehetősen terjedelmes, vannak világspecifikus fejlesztések is, így ha nem akarjuk, akkor nem kell ugyanazt a három kombinációt nyomkodva végigtolnunk az egész játékot. A harc egyébként roppant dinamikus, ha ügyesek vagyunk, egy pillanatra sem kell megállnunk, földről, levegőből, mindenhonnan oszthatjuk az áldást, használhatjuk a tereptárgyakat, és az egyes támadások üsszefűzésével igen látványos ütközeteket vezényelhetünk le. Külön öröm, hogy a Káosz és Rend táblájának darabjaitól „megrészegült” és jelentősen megerősödött főellenfelekkel szembeni harc nem sima csapkodás, mindenki ellen meg kell találni a megfelelő taktikát, keresni kell a gyenge pontot, és bár Wilson kollégánk szerint ez a lehető legfeleslegesebb játékelem, néha FPS-nézetben is pofozkodhatunk Pókemberünkkel, ami hangulat szempontjából abszolút megdobja a játékélményt.

A LEGKÉPREGÉNYESEBB

A négy dimenzió bevezetése mellett a játék legnagyobb erénye a grafika, ami cell-shading technológiával készült, és ez a megoldás olyan képregényes kinézetűvé varázsolja a játékot, amire videojátékban még nem volt példa. A látvány nem csilivili, mégis lenyűgöző, a színek csodásak, érdekesek a kontúrok, a karakterek (kiváltképp a főellenfelek) nagyon jól ki vannak dolgozva, és a kissé rajzfilmes/képregényes megoldás csak tovább erősíti az amúgy is kellemes Pókemberes hangulatot. És nemcsak a pályák dizájnja meg a szereplők vannak rendben, de még az átvezető videók is átlagon felüliek, gyönyörűen kidolgozottak, élesek, jólesik a szemnek végignézni őket – kár, hogy nem túl sok, lényegében fejezetenként csupán egy jutott belőlük a játékba.

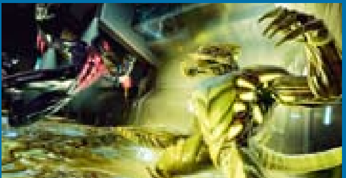
A NÉGY DIMENZIÓ

i

A Noir világ az 1930-as években, fekete-fehér-sárga környezetben, lopakodással

A klasszikus univerzum, rikító színekkel, az eredeti piros-kék kosztümmel

A Ultimate univerzum, a fekete pókruhával és sajátos berserker támadásokkal



Pókember 2099, a távoli jövőben, futurisztikus környezetben, a legerősebb karakterrel

LYUKAK A HÁLÓN

Habár a Spider-Man: Shattered Dimensions egy alapvetően jól sikerült program, korántsem mentes a hibáktól. A legzavaróbb a kaotikus kameranézet, ami nagyon sokszor nem követi rendesen hősünket, így helyenként teljesen összezavarodunk, elveszítjük a „fonalat”, amit természetesen ellenfeleink azonnal ki is használnak, a pár másodperces kihagyások pedig a főellenfelek esetében igen kellemetlen perceket okozhatnak nekünk. Aztán ott van még a hálóhintázás is, ami néha az ember idegeire megy, és ezen még az sem segít, hogy – szintén az Arkham Asylum mintájára – már vannak olyan pontok az egyes pályákon, ahová egyetlen gombnyomás segítségével villámgyorsan eljuthatunk. Ha pedig a kameranézet és a hálóhintázás egyszerre támad ellenünk, akkor bizony könnyen megesik, hogy némi szitkozódás közepette hagyjuk hősünket a mélybe hullani. Végezetül pedig nem mehetünk el szó nélkül a kissé repetitív játékmenet mellett sem, amin egy idő után az sem segít, hogy négyféle dimenzió között váltva haladunk előre a történetben.

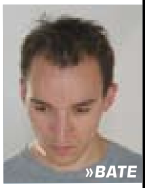
MINDEN JÓ, HA PÓK A VÉGE

A Shattered Dimension tehát korántsem tökéletes játék, de hibái ellenére is érdemes a figyelemre, és nem csak a Pókember-rajongók részéről, ugyanis a négy eltérő dimenzió, a képregényes grafika és a sok lehetőséget rejtő küzdelem az átlag akciójáték-szerelmesek szívét is megdobogtathatja. Az pedig már csak hab a tortán, hogy mind az Activison, mind a fejlesztő Beenox bejelentette, hogy a játék még idén jön PC-re is.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1899

»Egy újabb Pókember játék, érdekes koncepcióval, akciódús játémenettel és kisebb, elviselhető hibákkal, nem csak Pókember rajongóknak...



»BATE

PRO
Négy dimenzió, látványos és jól használható harcrendszer, csodás grafikai körítéssel.

KONTRA
Kaotikus kamerakezelés, gondok a hálóhintával, no meg kissé repetitív a játékmenet...

»80%«

MOZGÁSBAN A JÖVŐ

PLAYSTATION MOVE

[ÍRTA BATE] **A Sony a tavalyi E3-on mutatta be először a nagyközönségnek a Move névre keresztelt mozgásérzékelős kontrollerét, és jó egy évvel a prezentációt követően már ki is próbálhattuk a kezdetben csak „fekete Wii"-nek csúfolt megoldást. Tapasztalatainkról árulkodnak a következő sorok...**

INFO

A játékvilág 2010-ben két irányba indult el erőteljesen, az egyik a mozgásérzékelős kiegészítők és programok irányvonala, a másik a 3D-s játékélmény. A Sony mindkét szegmensben igyekszik kiharapni a maga szeletét a tortából, mostani cikkünkben pedig a frissen megjelent Move kiegészítőket vesszük tüzetesebben szemügyre...

Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor kezdetben nekünk is voltak kétségeink afelől, hogy vajon a világnak valóban szüksége van-e egy újabb mozgásérzékelős konzolos megoldásra. Azt persze értettük, hogy a Sonynak mindenképpen lépnie kellett, egyrészt a gyengébb technikai színvonala ellenére is töretlenül sikeres Nintendo Wii, másrészt a Kinecttel (leánykori nevén Project Natal) forradalmat kiáltó Microsoft ellenében. Az első bemutatók nem voltak túl meggyőzőek, nem véletlen, hogy sokakban felmerült a kérdés: akkor most a Sony újra feltalálta a Wii-t? Teljes valójában először az idei Gamescomon volt lehetőségünk kipróbálni a szerkesztőségben csak „fagyi"-ként emlegetett (hivatalosan Move Motion) kontrollert. A pár perces játéklehetőségek akkor még nem oszlatták el a kételyeinket, és nem is akartunk komolyabban foglalkozni a témával, egészen addig, amíg kézhez nem kapunk egy tesztpéldányt és néhány végleges játékot. Mindez pár nappal a 2010/10-es Guru leadását követően meg is történt, így – többórányi játékkal a hátunk mögött – már bátran mondunk véleményt a PlayStation Move-ról.

TECHNIKAI RÉSZLETEK

A Sony hazai képviseletétől kapott sajtócsomag egy Move Motion kontrollert, egy PlayStation Eye kamerát és végleges verziójú játékokat (Sport Champions, Start the Party!, Kung Fu Rider, EyePet Move Edition) tartalmazott, s később mi ezt egészítettük ki egy második Move Motion, illetve egy Move Navigation kontrollerrel, hogy az új mozgásérzékelős játékélmény minden szegmensét kipróbálhassuk. A játék megkezdése nem igényelt sok előkészületet, a kamerát felhelyeztük a tv tetejére, USB-n csatlakoztattuk a PS3-hoz, elrámoltunk, hogy legyen 2,5 méternyi szabad hely a televízió előtt, majd bekapcsoltuk a konzolt, és behelyeztük az első játékot, a Sport Championst. Mikor a PS3 felismerte az amúgy Bluetooth-kapcsolattal kommunikáló „fagyit", az világítani kezdett (a szín változó), és egy villámgyors kalibrálást (ez lényegében egy gombnyomást jelent) követően máris a könnyedén kézbe simuló szerkezet segítségével navigálhattunk a sportos minijátékokat felvonultató program menüjében. Magán a kontrolleren a szokásos PlayStation gombok kaptak helyet, továbbá egy teljesen új Move gomb, Start és Select kapcsolók, illetve hátul egy ravasz nyomkodható, így az eszköz tökéletesen betölt minden funkciót, amit egy kontrollertől elvárhat az

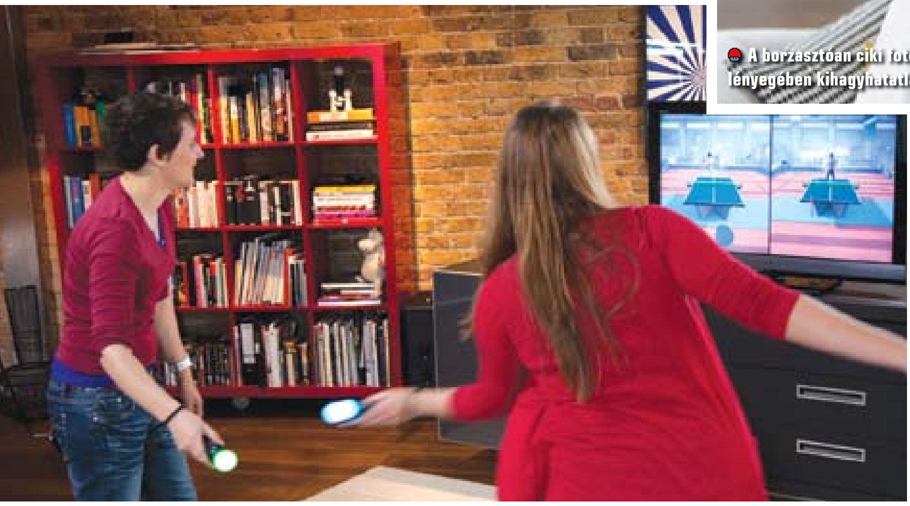
A MOVE EGY EGÉSZEN ÚJ ÉLMÉNY A PLAYSTATION 3-TULAJDONOSOKNAK

MOVE MATEK – AVAGY MI MENNYIBE IS KERÜL?

Cikkünk írásának pillanatában már hazánkban is elérhető és megvásárolható a Move, és különböző kiszerelésben lehet hozzájutni az egyes kiegészítőkhöz, így most összeszedtük nektek, hogy az egyes eszközök milyen csomagban és körülbelül milyen áron (ez üzletenként akár több ezer forinttal is eltérhet) érhetők el a kereskedelmi forgalomban:

- **PlayStation Move Starter Pack, amely tartalmaz egy Move Motion kontrollert, egy PlayStation Eye kamerát és egy demólemezt, több játék kipróbálható verziójával: ~ 18 000 Ft**
- **PlayStation Move Motion kontroller önmagában: ~ 12 000 Ft**
- **PlayStation Move Navigation kontroller önmagában: ~ 8500 Ft**
- **PlayStation Eye kamera önmagában: ~ 12 500 Ft**
- **PlayStation Move Charging Station (a Motion és a Navigation kontrollernek): ~ 9000 Ft**

A borzasztóan ciki fotók készítése lényegében kihagyhatatlan eleme a Move partyknak…



A PlayStation egyedül sem rossz mulatság, de párban (vagy akár egész csapatban) ez is sokkal nagyobb élmény – szóval egy házibulit biztos, hogy mozgalmasabbá tehettek vele

Tapasztalataink alapján a PlayStation Move csajozásra is tökéletesen alkalmas…

ember – nemcsak játszani, de navigálni, a menüben kotorászni is lehet vele. Elsőre természetesen kicsit fura a levegőben „varázsolva" váltogatni a játék menüjében, de egy perc elteltével már pontosan látjuk a „határokat", érezzük a sebességet, akárcsak egy frissen beszerzett egér esetében. A magabiztos navigáció elérését követően már csak választanunk kell, hogy mivel is akarunk játszani, jön egy újabb kalibráció (mikor a gép már a mi „paramétereinket" olvassa be), aztán indulhat a móka, a játék maga…

MOZGÁSBA LENDÜLÜNK

Innentől fogva az összehasonlítás a Wii-vel elkerülhetetlen, hiszen a Sony lényegében a Nintendo megoldását másolta és – most már kimondhatjuk – emelte egy jóval magasabb, profibb szintre. A Move sokkal érzékenyebb és precízebb nintendós társánál, ami főleg a háromdimenziós mozgás- és gyorsulásérzékelésnek köszönhető. Ennek demonstrálására a Sports Champions pingpongjátéka a legmegfelelőbb, ami lényegében tényleg olyan, mintha valóban asztaliteniszt játszanánk. Kryss kollégánk az életben is ügyesen csavarja a műanyag labdát, így ő tökéletes alanynak bizonyult a Move pontosságának tesztelésére. Amíg mi elsőre csak tessék-lássék jártunk sikerrel, ő már az első játék során alázta a gépet, és a virtuális pingponglabda pontosan úgy viselkedett, ahogy ő szerette volna – a Move érzékelte, hogy Kryss miképp tartja a kezét (tehát az ütőt), így ha megfelelően fordította a kontrollert ütés közben, hogy a pattogó labdán nyessen egyet, akkor a Move tökéletesen lekövette a mozdulatot, és a labda szép ívesen érkezett az ellenfél térfelére, de ugyanígy tökéletesen lehetett csavart labdákat vagy kivédhetetlen csuszákat adogatni, és egy villámgyors lecsapás is meghozta a kívánt eredményt, a virtuális ellenfélnek esélye sem volt reagálni a váratlan mozdulatra. A technika tehát tökéletesen működik, mondhatni hajszálpontosan leköveti a mozgásunkat, nem téved, nem ront, ezzel egészen életszerűvé varázsolja a játékot, minek köszönhetően még egy olyan alapvetően nem nagy szám játékkal is órákat tudunk eltölteni, mint a pingpong. Főleg akkor, ha van két Motion kontrollerünk, ebben az esetben ugyanis osztott képernyőn egymás ellen is játszhatunk (bizonyos játékokkal), ami természetesen itt is szórakoztatóbb, mint a gép ellen küzdeni. De nemcsak azért jó, ha két „fagyink" van, mert így egymás ellen (illetve mellett) is tudunk játszani, hanem azért is, mert vannak olyan játékok, amelyek két kontrollerrel teljesednek ki (de azért játszhatók eggyel is) – példának okáért a már emlegetett Sport Champions íjász illetve gladiátor része (ez utóbbinál például az egyik kontrollerrel a pajzsunkat, míg a másikkal a kardunkat „kezelhetjük").

A Move Navigation kontrollerét – amin egy analóg kar, a navigációs és a szokásos PlayStation gombok, illetve az L1 és az L2 található – egyelőre kevés program használja ki, de szerencsére sikerült ezt is kipróbálnunk a Resident Evil Move Editionjének keretében. Ebben a verzióban a Navigation kontrollerrel irányítjuk a karakterünket (bal kéz), míg a jobb kezünkben lévő Motion ketyerével célzunk és tüzelünk (vagy balkezesek esetén fordítva). A játékélmény így sokkal érdekesebb, habár azt is meg kell jegyeznünk, hogy eltart egy darabig, míg az agyunk és a kezünk rááll a célzásra, és valóban eredményesek leszünk – viszont a játéktermi érzés így jókora hangulatbomba, arról nem is beszélve, hogy maga a program is izgalmasabbá válik. Kíváncsian várjuk, hogy az ugyanezzel a felállással működő Heavy Rain miképp fog változni a Move-os változatban.

NÉHÁNY ÍGÉRETES CÍM

Számos fejlesztő dolgozik már Move-kompatibilis játékokon, a felhozatal impozáns, a készülő címek közül álljon itt néhány ígéretesebb:

- Killzone 3
- The Fight
- Virtual Tennis 4
- NBA 2K11
- The Shoot
- Zumba Fitness
- Brunswick Pro Bowling
- Dead Space: Extraction
- SOCOM 4
- Time Crisis: RS

MOZGÁS KÖZBEN MINDEN JOBB

A Move kapcsán nagyjából azt tudjuk elmondani, amit már a Kinect esetében is fejtegettünk: a technika működőképes és érdekes, azonban a játékfelhozatal (lásd a következő két oldalunkat) egyelőre szegényes, és nagyjából kimerül a kötelező „sportszimulációban" és a partyjátékokban, hogy az olyan alapvető idióta játékokról ne is beszéljünk, mint a Kung Fu Rider. Az újdonság és a mozgás varázsa, illetve a közös élmény a barátokkal ezeket a játékokat is az átlagnál hosszabb élettartammal és komoly szórakozási faktorral ruházza fel, de az igazán jó programokra még PlayStation platformon is várni kell (bejelentve mindenesetre már több tucat van…). A hosszú távú potenciál itt is megvan, hiszen tényleg remek lehetőségek rejlenek ebben a technikában (főleg FPS vonalon…), de a hardcore játékosok egyelőre nem nagyon csemegézhetnek a nekik való programok között. Ettől a ponttól pedig mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy a PlayStation Move új élménye és a kezdésnek kicsit szegényes és egyszerű játékfelhozatal megéri-e azt az egyébként nem csekély összeget (~35-40 ezer forint), amit egy normális Move pakk (kamera, 2 Move Motion és 1 Move Navigation kontroller) kóstál jelen pillanatban.

Sports Champions

Az ember lényegében hangosan felsóhajt a címet látva, hogy: „Még egy sportválogatás?” Azonban jobb, ha sutba dobjuk előítéleteinket, ugyanis a Sports Champions jelenleg az egyik legjobb játékcsomag a Move kiegészítőhöz.

Az összeállítás keretében hat különböző „sportág” várja a mozgásra vágyó játékosokat: frizbi, gladiátorharc, röplabda, íjászat, bocsa és asztalitenisz. A fél tucat miniprogramból egyértelműen a pingpong viszi a prímet, szinte tökéletes szimulációt nyújtva, ámulatba ejtve még azokat is, akik amúgy nem nagyon izgulnak fel a legújabb konzolos vívmányokat látva. A játékban szinte bármilyen mozdulat leutánozható az életből, így a három különböző fokozaton igen ütős meccseket vívhatunk a gép vagy a barátaink ellen (ilyenkor 2 Motion kontrollerre lesz szükségünk). Hasonlóan kidolgozott a röplabda, ami párban igazán élvezetes, és a sok-sok mozdulatnak köszönhetően simán megizzadhatunk bele. Elsőre ugyan furcsának tűnhet, hogy miképp lehet egy tévé előtt röplabdázni, de a programozók nagyon ügyesen megoldották a játékmenetet, a háló „körüli” ugrabugra nemcsak intenzív, de szórakoztató is. A leggyengébb eresztés a frizbi, amit versenyszerűen játszani kissé értelmetlen (célba kell juttatni a frizbit), és a gladiátorharc sem annyira frenetikus, mint amilyennek elsőre hangzik, a kardos, pajzsos villámküzdelmek elég gyorsan megunhatók. Nagy meglepetés viszont a bocsa, ahol a fagolyókkal kell taktikázni (minél közelebb a fémgolyóhoz), és a rengeteg helyszínnek köszönhetően ezzel a játékmóddal is hosszú órákat lehet eltölteni. Az íjászat szintén élvezetes elsőre, bár gyorsan kitanulható, és a valódi játékhoz itt is két Motion kontroller szükséges. Összességében a Sports Champions egy korrekt kis csomag, mind játékélményben, mind például a grafika terén, de a hat sportot kicsit kevésnek érezzük, és sajnáljuk, hogy még egy rendes karaktergeneráló sem került a játékba.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Zindagi Games

MŰFAJ
sportszimuláció

MULTI
4 fős „ko-op”

INFO

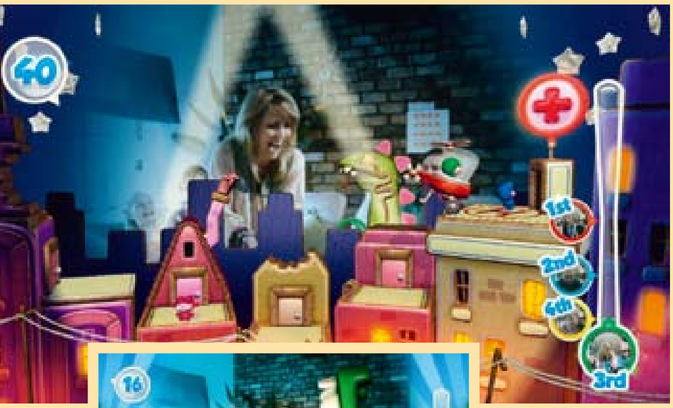
Úgy tűnik, hogy ha valaki mozgásérzékelős konzolt vagy kiegészítőt dob piacra, akkor az első dolog, ami készül hozzá, az egy sportválogatás. Természetesen a Sony sem akarja megcáfolni ezt a tételt, hiszen a Sports Champions keretében hat sportágban lesz lehetőségünk lemérni a tudásunkat.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Jól játszható, reális sportélmények, kiváló grafikával. Egyedül és csapatban is élvezhető.

KONTRA
Kevés a hat sport, és egy kicsit dolgozni kellett volna a hangokon is, azok ugyanis idegesítőek...

»80%«



Start the Party!

Partyjátékokkal is Dunát lehet rekeszteni, és ezzel nyilván a Supermassive Games is tisztában volt, hiszen nincs más magyarázat erre a programra, mint hogy nagyon szerettek volna kitűnni a tömegből.

Ahogy a cím is mutatja, partyjátékról van szó, amiben egyszerre négy ember vehet részt (nem kell négy Motion kontroller, cserélgethetjük azt az egyet, ami van), és a feladatunk, hogy az őrültnél őrültebb minijátékok során a csapattársaink elé keveredjünk a csillaggyűjtögetésben. A játék egyébként abszolút interaktív, gyakorlatilag mindannyian bekerülünk a játékba (konkrétan ott fogunk hadonászni a képernyőn), és a program minden egyes minjáték esetében valamilyen eszközzel helyettesíti a kezünkben lévő Move kontrollert. Fentebb pedig nem véletlenül használtuk az őrült jelzőt, ugyanis a versengés során ránk váró feladatok egészen elborultak, mintha a fejlesztők folyamatosan valamilyen szintetikus drog hatása alatt álltak volna a program készítése közben. Kefével kell majd krokodilfogakat mosni, ventilátorral kell majd a fészekbe navigálni a kismadarakat, nagyítóval kell majd bogarakra vadászni, le kell csapkodnunk a földből kibújó ürgéket, szellemekre kell majd vadásznunk, és még hosszan sorolhatnánk a teljesen jó értelemben vett idióta feladatokat. A Start the Party! igazi bulijáték, ugyanis garantált, hogy szakadni fogunk a nevetéstől, mind játék közben, mind akkor, ha csak külső szemlélők vagyunk. A feladat mindig nagyon egyszerű, de kellően elborult, és hihetetlenül poénos, ahogy magunkat viszontlátjuk a képernyőn – az pedig már csak ráadás, hogy a játék során pontokat rabolhatunk a társainktól, sőt, olykor még a profilképüket (mert ilyet is készít mindenkiről a játék) is összefirkálhatjuk, és egyéb huncutságokat követhetünk el ellenük. A Start the Party! egy kissé elmebeteg program, hihetetlen ötletekkel, de csakis társaságban működik, ezt a játékot egyedül játszani jó eséllyel a világ leglehangolóbb dolga...

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Supermassive Games

MŰFAJ
partyjáték

MULTI
4 fős

INFO

Ha megvagyunk a sportjátékokkal, akkor rögtön jöhetnek a partyjátékok, amelyből a Supermassive Games az általunk látott legbetegebb verziót hozta össze.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Mennyiségében és minőségében is kiemelkedő tartalommal bíró játék, igazi RPG-klasszikus.

KONTRA
Elméletileg a teljes kiaknázáshoz a multiplayer-elemek használata is szükséges.

»70%«

EyePet **Move Edition**

Kakukktojás játék, amely főleg a kicsiknek okoz örömet. Így elsősorban azok figyelmébe ajánljuk, akiknek a közelében leledzik egy 3-6 éves gyermek.

Az EyePet nem számít újdonságnak a PS3 kínálatában, csupán a Move megjelenése kapcsán kapta meg a maga update-elt verzióját, minek köszönhetően már az új kontroller segítségével nevelgethetjük kis virtuális lényünket. Igen, az EyePet lényegében egy modern tamagocsi, ahol a Playstation Eye kamerának köszönhetően létrehozunk egy minket is magába foglaló virtuális teret, amibe „megidézhetünk" (konkrétan egy tojásból kell kikelteni) egy apró kis lényt, akit aztán lehet foglalkoztatni, játszani vele, nevelgetni, méghozzá igencsak hosszú időn át. Ahogy azt említettük, természetesen ez a játék egyáltalán nem az átlagjátékosokat célozza meg, hanem sokkal inkább a már kicsit felnőtt játékosok gyerekeit, leginkább három- és hatéves kor között.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
SCE London Studio

MŰFAJ
tamagocsi gyerekjáték

INFO

Lényegében a kilencvenes években divatos tamagocsiőrület 2010-es megfelelője, ahol a kis virtuális állatkánkat a PS3-nak és a tévének köszönhetően nevelgethetjük.

Az EyePet lényegében egy bájos kis interaktív játék, érdekes feladatokkal, abszolút erőszak- és addikciómentes játékmenettel. Mindennap elő lehet venni egy kicsit, lehet foglalkozni az állatkával (etetni, dögönyözni, tisztítani, tanítani), aztán el lehet tenni másnapra, mikor ismét elő lehet venni egy kicsit. A megvalósítás persze korántsem tökéletes, de természetesen ezt sem szabad véresen komoly szemmel nézni, a gyerekeknek már az is hatalmas élmény, hogy benne lehetnek a tv-ben, ahol megelevenedik számukra egy kis apróság. A Move Edition újdonsága, hogy az egyes feladatokat már az új kontrollerrel hajthatjuk végre, így az egész játék egy kicsit pontosabb, felhasználóbarátabb lett, mint mikor még csupán a végtagjainkkal navigálhattunk a korábbi verziókban. Ha van a családban apróság, egy PS3 és egy Move, akkor kiváló választás lehet ez a program, ami ugyan nem pótolja egy valódi háziállat jelenlétét, mégis hosszú távú, érdekes szórakozás lehet a kicsik számára, egyedül, de akár a feladatokat és a szövegeket magyarázó szülők jelenlétében is.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
Érdekes virtuális játék a kisebbeknek, kiváló kezdőlépés a konzoljátékok világába...

KONTRA
Az interakció a virtuális lénnyel még korántsem tökéletes...

»75%«

Kung Fu **Rider**

Egy irodai székkel menekülni egy kínai nagyváros utcáin elsőre igencsak szórakoztatóan hangzik. A Kung Fu Riderben viszont sajnos nem az...

Elsőre tényleg jól hangzik, hogy egy teljesen hétköznapi figurával egy irodai széken csücsülve kell mindenféle vad futamokat lenyomnunk egy teljesen átlagos város utcáin, kanyarodva, gyorsítva, lassítva és bolond mutatványokat végrehajtva. Elsőre még szórakoztató is, ugyanis benne van a játékban a Move újdonsága (kalimpálva igyekszünk hősünket a célba juttatni), és a játék banálisan egyszerű, mégis kezdetben szórakoztató volta. Aztán eltelik vagy fél óra, betanuljuk az irányítást és rájövünk, hogy már az elején sem feltétlenül mi voltunk a bénák, hanem egész egyszerűen a program összekeveri a mozdulatainkat, így hiába is próbálunk remekelni, valahogy mindig sikerül a dolgokat elrontani – ha pedig egy ilyen játéknál koncentrálni kell, hogy minden rendben menjen, akkor már régen rossz. A kapkodó fejlesztés vízióját tovább erősíti, hogy ugyan korábban 18 pályáról szólt a fáma, a játékban csak összesen hat kapott helyet (3 épphogy eltérő variációval), ami egy teljes árú programtól igencsak harmatos. S ha ez még nem lenne elég, akkor a grafika is roppant szegényes, meg sem közelíti a PS3 képességeit. Na persze senki nem várt Heavy Rain szintű kidolgozást, de ha a Sports Champions lehetett szépen kivitelezett, akkor a Kung Fu Ridernél sem kellett volna spórolni a pixelekkel. Összességében egy vicc a Japan Studios játéka, amiért maximum 10-15 dollárt fizetne ki jó szívvel az ember, de az, hogy ezért teljes árat kérnek a boltokban, az több mint durva.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Japan Studio

MŰFAJ
ügyességi/akció

MULTI
van

INFO

Egy elsőre jól hangzó ötlet tökéletes elbaltázása a Kung Fu Rider.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

PRO
Az alaoötlet nem lenne rossz, és az első fél órában még tényleg szórakoztató...

KONTRA
...aztán rájössz, hogy az irányítás el van cseszve és alig van a játékban tartalom.

»50%«

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó FILLÉRES KLASSZIKUSOK

BRAID Kis csoda, egy kis „garázsból”

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Number None** FEJLESZTŐ **Jonathan Blow**

A játékosok hatalmas szerencséje, hogy a játékipar egyáltalán nem olyan, mint amilyennek egyesek szeretnék beállítani. Nemcsak nagy kiadók tucatjátékaival találkozhatunk, hanem még mindig vannak „garázsfejlesztők”, akik néhanapján egészen rendkívüli játékokkal lepik meg a nagyközönséget. Jonathan Blow munkája, a Braid pont egy ilyen játék, csupán egy platform, ugrálós kaland, mégis tömény zsenialitás, nem véletlen, hogy előbb az Xbox Live közönségét, aztán a PC-s társadalmat is meghódította. Művészi kidolgozás és sajátos játékmenet: képesek vagyunk visszacsévélni az időt, így ha elrontunk valamit, csak egy gombnyomás, visszapörög a játék, és máris próbálkozhatunk újra. Mindemellé egy bájos kis történet, logikai fejtörők, eszméletlen jó zene, szóval tökéletes a hangulat, és szerencsére a kihívást sem mérték fél kézzel. Ha tehát nem valami csilivili csodára vágysz, hanem egy kellemes kis játékra, akkor a Braid lesz a te „embered”.

Ha szeretted a Top Gunt... TOM CLANCY'S HAWX

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Romania**

Épp jelen számunkban olvashattok konzolos tesztet a HAWX második részéről, s talán ennek is (mármint nem a cikknek, hanem a megjelenésnek) köszönhető, hogy az első rész leccsusszant az igencsak baráti árkategóriába, így talán érdemes lehet azok figyelmére is, akik egyébként nem nagyon foglalkoznak a repülőgépes játékokkal. Nem árulunk el nagy titkot azzal, ha elmondjuk, hogy a HAWX nem egy szimulátor, hanem egy amolyan arcade megoldás, ahol nem a fizika pontos modellezésén, az összes műszer kezelésén van a hangsúly, hanem a szépen kidolgozott vadászgépeken és az akciódús küldetéseken. Ha van benned némi affinitás az égi harcok iránt, akkor érdemes lehet egy próbát tenni ezzel a játékkal, mert bár nem tökéletes, azért jó pár órára izgalmas szórakozást biztosít, méghozzá most csak két mozijegy árából, szóval ha szeretnél te is modern Tom Cruise lenni, akkor kapj elő egy Ray-Ban napszemüveget és a HAWX-ot, aztán indulhat a légi ütközet.

HEROES OVER EUROPE A II. világháború felülről

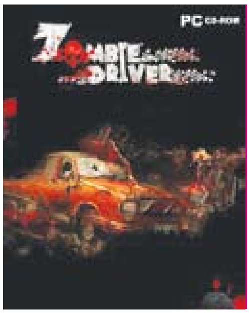
ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **2690 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Transmission Games**

Ha pedig már szóba kerültek a repülős játékok, és elővettünk egy, a modern légi hadviselést bemutató programot, akkor ne menjünk el szó nélkül egy másik, hasonlóan kellemes kis alkotás mellett, amely ezúttal a II. világháború európai hadszínterére kalauzolja el a játékosokat. A Heroes over Europe nemcsak abban különbözik a HAWX-tól, hogy jó hatvanöt évvel korábbra repíti vissza a játékost az időben, de véleményünk szerint a grafika is mutatósabb, arról nem is beszélve, hogy maga a program közelebb áll a szimulátorokhoz, mint a fentebb ecsetelt társa. Na persze annak sem kell megijedni, aki az arcade vonalért rajong, hiszen a HoE esetében választhatunk az Arcade, illetve a Pro játékmód között, így a realitást feláldozhatjuk az akció oltárán, és fordítva. Ha repülésre vágytok, epikus csatákra és (még ma is) lélegzetelállító látványra, akkor jó választás a Heroes over Europe, már csak azért is, mert most 3000 Ft alatt juthattok hozzá.

Ha kell egy jó kaland RUNAWAY: TWIST OF FATE

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Pendulo Studios**

Temetik, temetik, már évek óta temetik, de a kalandjáték műfaja csak nem akar a föld alá bújni (szerencsére), amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy minden évben felbukkan néhány olyan alkotás, amire a zsáner szerelmesei örömmel vetik rá magukat. Ilyen a Runaway: Twist of Fate is, ami a mára már legendásnak nevezhető Runaway széria harmadik darabja, 2010-es alkotás, borzasztóan kedvező, 2000 Ft alatti áron. A karakterek már ismerősek (és még mindig szerethetőek): Gina Timmins és Brian Basco, akiket annak idején egy véletlen hozott össze, a történet ugyan nem nyer Oscar-díjat, de azért szórakoztató, a látvány egészen lehengerlő, van jó néhány poénbomba, és számos emlékezetes momentum – minden, ami a kalandjátékosok szemének és „szájának” ingere. Na persze a Twist of Fate sem tökéletes, de ezekben a kalandjátékokban szűk időkben, azt hiszem, néhány apró kellemetlenséget el lehet nézni mindenkinek...



ZOMBIE DRIVER Zombikból sosem elég, ugye?

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **EXOR Studios** FEJLESZTŐ **EXOR Studios**

Az idei őszön nem lehet panaszunk a zombikra, azaz a hiányukra, hiszen megérkezett a Dead Rising második része, méghozzá nemcsak Xbox 360-ra és PS3-ra, de PC-re is. Persze mindenkinek nem tetszhet ez a program, ellenben vágyhatunk egy kis zombis mókára, s ebben az esetben itt egy olcsó megoldás, a Zombie Driver, ami szinte potom összegért, 1790 Ft-ért kerülhet most a kosarunkba. A cím már sejteti a tartalmat, sofőrt alakítunk, akinek egy zombiktól terhes városban kell küldetéseket megoldania, lehetőleg úgy, hogy minél több élőhalott ragadjon a kerekek alatt. GTA 2-t idéző felülnézet, fegyverekkel tápolható autó, embermentés, jópofa hangulat – ezt kínálja nekünk a Zombie Driver, ami ugyan nem pályázik az év játéka címre, mégis kellő kikapcsolódást nyújt egy-egy esős délutánon. Azt a pénzt, amit elkérnek érte, bőven megéri, így ha most épp egy kis agyatlan szórakozásra vágytok, akkor keresve sem találhatnátok ennél jobb programot.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Dragon Age: Vérvonalak (1990 Ft), **Fallout 3** (2990 Ft), **Overlord 2** (990 Ft), **Majesty 2** (1990 Ft), **Far Cry 2** (2990 Ft), **Colin McRae Dirt** (990 Ft)

Civilizációk hajnala

[ÍRTA **STÖKI**] **Amióta a Civilization V megjelent, Miguelt le sem lehet vakarni róla – de a környezetemben a sorozat minden részének megjelenésekor láttam ilyesmit. A Civilizationök mindig is arról voltak híresek, hogy súlyos függőséget okoznak – és ez így megy már 19 éve.**

Az első Civilizationt nem kisebb zseni alkotta, mint Sid Meier, akinek többek között a Railroad Tycoont és a Pirates!-t is köszönhettük. Meier a Microprose egyik alapítója is volt – a másik egy tartalékos vadászpilóta, aki szeretett volna minél több szimulátort látni Meiertől (akinek a nyolcvanas években ez a műfaj volt az egyik specialitása). A fiatal fejlesztőt azonban ez az egy zsáner nem elégítette ki, a stratégiai játékok terén is otthonosan mozgott, és amikor 1989-ben megjelent a Sim City, eldöntötte, hogy ő is készít egy hasonló, harc helyett a békés építkezést feladatul adó játékot. Tettestársa ebben Bruce Shelley (a későbbi Age of Empires sorozat atyja) volt, és 1990-ben meg is jelent közös művük, a Railroad Tycoon. A játékban egy vasúttársaság ügyes-bajos dolgait kellett menedzselni, ami roppant szórakoztató volt, de Meier már nagyobb tétben gondolkodott: egy teljes civilizációban.

A JÁTÉK, AKI BÁRKIBŐL URALKODÓT CSINÁL, HA VAN TÜRELEM HOZZÁ...

SIM CITYBŐL HARCI TÁRSASJÁTÉK

Meierék eleinte olyan békés játékot próbáltak készíteni, mint amilyen a Railroad Tycoon volt, de nagyjából fél év fejlesztés után letettek erről – az első kísérleti verzió ugyanis játszhatatlanul unalmas volt. Behozták hát a játékmenetbe a harcot és a táblás stratégiai játékokból jó néhány ötletet (itt jött jól Shelly múltja, ő ugyanis korábban az egyik legnevesebb társasjátékcégnél, az Avalon Hillnél dolgozott). Megszülettek a harci egységek és a köztük levő hierarchia (tech tree, ha így jobban tetszik), a fejlesztési lehetőségek és a sok, innen-onnan összeszedegetett ötletből egy egészen új műfaj bontakozott ki – az, amit ma 4X néven ismernek. Az X-ek (eXplore, eXpand, eXploit és eXterminate, azaz felfedezés, terjeszkedés, termelés és megsemmisítés) együtt, egyszerre nem nagyon voltak meg a korábbi stratégiai játékokban, így nem csoda, hogy a Civilization elképesztően összetettnek tűnt, amikor 1991-ben megjelent. Sőt, annyira újszerű volt, hogy Meieréknek kicsit kellett is harcolniuk azért, hogy megjelenhessen, a fentebb említett Stealey ugyanis továbbra is a szimulátorokat nyomatta volna, és azt gondolta, biztos bukás lesz a játék. A Microprose nem is nagyon költött arra, hogy reklámozza a Civilizationt.

ADATOK

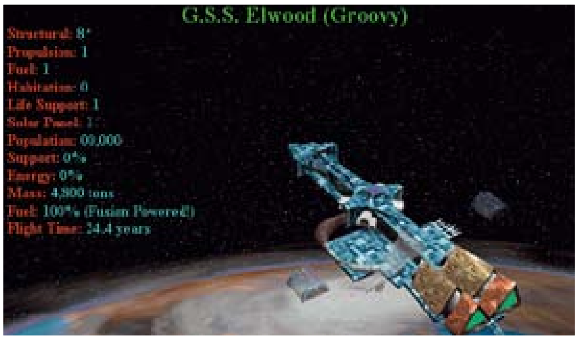
KIADÓ
MicroProse

KIADÁS ÉVE
1991

PLATFORM
Amiga, DOS, Win 3.x

VIRÁGZÓ CIV-KULTÚRA

Persze a program óriási siker lett, amit már önmagában az a tény is alátámaszt, hogy már az ötödik része jelenik meg (a szűken vett Civilization termékcsalád egyébként eddig nyolcmillió eladott példány körül jár). Maga Meier egyébként a folytatások többségébe nemigen folyt bele. Ő készítette ugyan a Civilization „kistesóját", a Colonizationt, de a Civilization II-be már inkább csak mint tanácsadó szólt bele (azt egy másik stratégiazseni, a Rise of Nations-ös Brian Reynolds fejlesztette). Meier mostanában a kilencvenes években alapított cégét, a Firaxist igazgatja, miközben a Civilization-közösség még mindig virágzik (létezik multiplayeres verzió is, a CivNet, illetve a FreeCiv, ami egy rajongói, nyílt forráskódú átdolgozás). A négy X alapjai ma is stabil lábakon állnak.



A Civilization esetében sosem a garfikán, hanem az összetett játékmeneten volt a hangsúly

MMORPG-t csinálni tudni kell

[ÍRTA STÖKI] **Kétségtelen, hogy az idei év legnagyobb buktája az All Points Bulletiné. Az MMO-ba oltott GTA nem jött be, de ezt talán nemcsak az okozta, hogy a játék nem volt túl jó, hanem az MMORPG-kben az utóbbi években végbement paradigmaváltás is.**

INFO

Állítólag az MMO műfaj az egyetlen, ami hosszú távon képes megmenteni a PC-s játékipart, ám ennek ellenére a tucatjával készülő online játékok tucatjával dőlnek be, és senki nem képes versenyre kelni a WoW-tal.

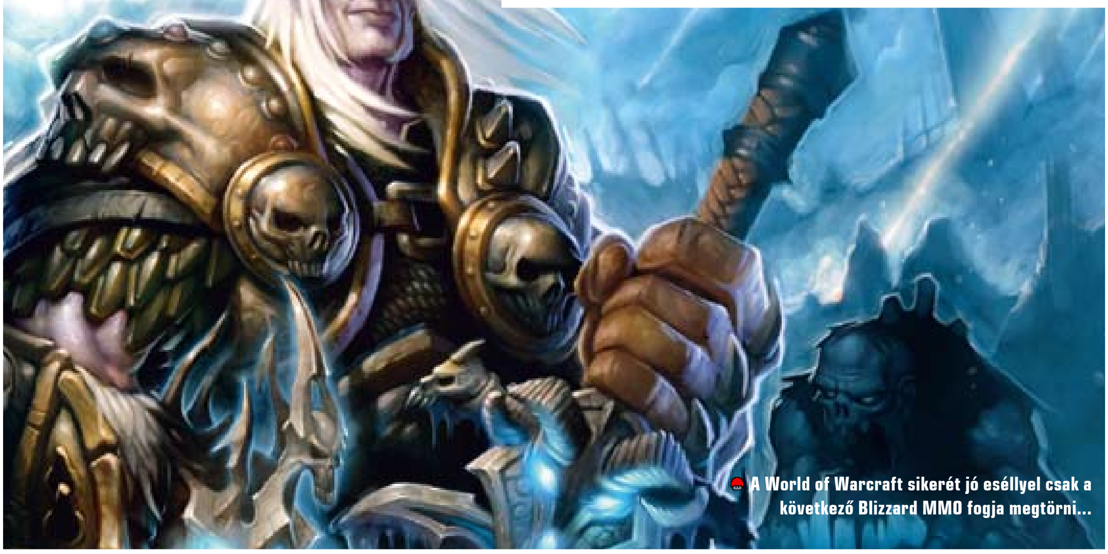
Kezdjük a nyers tényekkel. 2010. június végén megjelent az All Points Bulletin, ami azt ígérte, hogy a GTA III által megteremtett „szabad város, szabad rablás" játékélményt valósítja majd meg, online szerepjátékban. Rendőrök a bűnözők ellen, csak éppen minden karaktert ember irányít – elég jól hangzott ez. Ráadásul a projekt vezető fejlesztője az a David Jones volt, aki az első két GTA készítésében korábban már részt vett. Jones a Realtime Worlds fejlesztőcsapattal már készített egy egészen korrekt Crackdownt, az APB-re pedig minden támogatást megkapott a kiadótól, az Electronic Artstól: körülbelül kétszáz fő dolgozott majdnem öt évig, hogy elkészüljön a játék, a fejlesztési költség nagyjából ötvenmillió dollár körül állt meg. 2010. június végén, az első kritikák megjelenésekor sejteni lehetett, hogy ez a pénz nem fog hamar visszajönni, a kritikák többsége ugyanis lesújtó volt, 55-65 százalék körüli értékek röpködtek, és a kritikagyűjtő oldalak átlagai is 60 százalék körül mocorogtak. Az ítészek kifogásolták azt, hogy a rendőrök és a bűnözők tábora nincs jól kiegyensúlyozva, de előkerültek az egyhangú küldetések, a korszerűnek nem nevezhető megoldások mind az autóvezetési, mind a lövöldözős részeknél, illetve a végleges verzióban maradt komoly bugok is. Szóval az APB nem volt jó játék. De láttunk már olyat, hogy egy bénább program nagy sikert ért el, marketinggel valamelyest lehet ellensúlyozni, ha a termék nem jó – és az EA elég sok pénzt beletolt az APB reklámjába is, az idei E3-on például külön bemutatópartit rendezett neki. A játék mégis rekordsebességgel fuccsolt be. Amikor a Realtime Worlds augusztus közepére csődbe került, már lehetett sejteni, hogy nagy a baj: kezdetnek kirúgtak hatvan embert a cégtől, és a későbbiekben további elbocsátások is voltak. Az EA titokban tartotta azt, hogy mennyien kezdtek el játszani a programmal, de nagyon kevés vevője lehetett, mert szeptember 16-án bejelentették, hogy hamarosan lekapcsolják a játék szervereit, egy héttel később pedig tényleg leálltak a játékosokat kiszolgáló gépek. Szűk három hónap után az All Points Bulletin látványosan bedőlt – e cikk írásakor éppen az a friss fejlemény az ügyben, hogy az EA kuponokkal és kedvezményekkel próbálja kiengesztelni a vásárlóit.

MÁR MEGINT A KAZUÁROK

A sztoriban egyébként éppen az EA viselkedése furcsa egy kicsit. A kiadó 2001-ben már megpróbálkozott egy autós MMO-val, a Motor City Online-nal, de miután ez a játék sem fogott meg elég vásárlót (és ez is elég rossz volt), másfél év után leállították. A játékosok akkor a Sims Online vagy az Ultima Online egy példányát kapták kárpótlásul. Az ember azt gondolná, hogy egy ilyen fiaskó után a cég óvatosabb az autós MMO-kkal. Sőt, azt is gondolná, hogy figyel arra a változásra, ami az MMO-k piacán volt az elmúlt években. A szakírók már háromnégy évvel ezelőtt arról cikkeztek, hogy az MMORPG-k piaca telítődött, és hogy az újabb játékok nem hoznak újabb játékosokat, inkább a már befutottaktól vonnak el pár tízezres-százezres táborokat. Azt is sokan írták, hogy bár az MMORPG műfajt születésekor a hardcore játékosok igényeire szabták, a zsáner egyre jobban nyit a casual gamerek, vagyis alkalmi játékosok felé. Hiába ez az egyik legbonyolultabb, legösszetettebb műfaj, ami létezik, több játék megmutatta már, hogy lehetséges olyan felhasználókra szabni, akik csak napi fél-egy órát játszanak. Sőt, a Second Life tündöklése és hanyatlása arra is rávilágított, hogy kellenek célok, küldetések is egy MMO-ba. A hamarosan érkező Lego Universe jó példa egy nem hardcore játékosokra szabott MMO-ra: leegyszerűsített küldetések, egyszerű kezelhetőség, ordít róla, hogy kazuárokra szabták. De említhetném a Hello Kitty MMO-t is, amitől egy WoW-rajongó valószínűleg a falnak szalad, de nem is neki készült.

NA DE MIKOR TÉR VISSZA A KIRÁLY?

Miközben más játékoknál a szervereket kapcsolgatják lefelé, a World of Warcraft frontján nem a fejlesztők és a kiadó van izgalomban, hanem a játékosok, hiszen még mindig nem tudni pontosan, hogy a Blizzard mikor dobja piacra a belsős körökben csak WoW 2.0-nak nevezett Cataclysm kiegészítőt, ami fenekestül fogja felforgatni Azeroth világát. Persze a madarak már csiripelnek, és mi is belenéztünk a Gurus kristálygömbünkbe, és ha nem is látszott teljesen világosan, az ott látott jelekből arra következtetünk, hogy a kiegészítő november közepén, talán 16-án kerül majd a boltokba.



A World of Warcraft sikerét jó eséllyel csak a következő Blizzard MMO fogja megtörni...

MMO INGYEN?

És van még egy trend, amit érdemes észben tartani, amikor valaki MMO-fejlesztésre adja a fejét: az, hogy a böngészőben játszható, ingyenes online szerepjátékoknak félelmetesen nagy sikerük volt az elmúlt években. A legjobbaknak több millió felhasználójuk van, hirdetéseik minden nagyobb játékportálon ott virítanak, miközben a játékosnak egy fillért sem kell fizetnie, hogy kipróbálja ezeket a játékokat. A modell üzletileg egyrészt azért sikeres, mert sokkal olcsóbb egy ilyen játékot lefejleszteni, mint egy „klasszikus" MMO-t, ami, mint láttuk, akár 50 millió dollárt is megesz. Egy böngészős MMO ennek töredékéből megvan, így fordulhatott elő, hogy ezen a piacon a magyarok is szépen szerepelnek. Hancu kolléga nemrég közölt erről egy szép riportot az Indexen, ahol az egyik magyar böngészős MMO, a Végzetúr vezető fejlesztője, Tihor Miklós elmondta, hogy nagyjából 6-7 ember csinálja az egész játékot plusz pár külsős tesztelő. Mégis, a játéknak százezres nagyságrendű játékostábora van. (Egyébként hamarosan a Digital Reality is kijön hasonló játékukkal, a Nadirimmel.) Persze a játéknak azt a sokkal olcsóbb fejlesztési költséget is vissza kell hoznia, és itt jönnek a képbe a mikrotranzakciók: valódi pénzért venni pár virtuális tárgyat, amivel kicsit könnyebben boldogulhat az online karakter. Ez a fejlesztés legkényesebb pontja, de ha jól eltalálják, tisztességesen meg lehet élni egy ilyen MMO-ból. Nem csoda, hogy egyre többen fejlesztenek böngészős MMO-t, mert egyelőre ez a piac nem telített annyira, és még a mamutkiadók sem vetették meg rajta a lábukat – egyelőre.

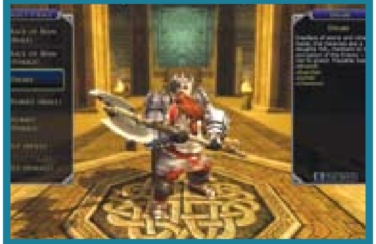
Az EA sem az alkalmi játékosok felé elmozdulást, sem a böngészős MMO-k hódítását nem vette figyelembe, amikor elkészítette az APB-t, és ez is hozzájárulhatott a játék sikertelenségéhez – mert a kiadó egy olyan üzleti modellhez ragaszkodott, ami már nem korszerű. Hogy tanul-e majd a cég ebből? Egyelőre úgy tűnik, hogy nem: tökéletes bizonyíték erre az új autós MMO-ja, a Need for Speed: World, ami alig pár héttel a megjelenése után váratlanul szintén ingyenes lett. A szerverleállítások vajon mikor jönnek...?

AMIK MÉG JÖNNEK...

Miközben sorra fuccsolnak be az ilyan-olyan online játékok, ez nem gátolja meg a fejlesztőcsapatokat és a kiadókat abban, hogy sorra jelentsék be a mindenféle MMO-kat. A közeljövőben is várható néhány újabb próbálkozás debütálása. Érkezik a LEGO Universe, itt a Final Fantasy XIV, de közeleg már a Star Wars: The Old Republic is, és hamarosan mindenki számára elérhető lesz a Guild Wars 2 is. Vajon közülük ki lesz képes hosszabb távon is fennmaradni?

NÉHÁNY NAGY VERSENYZŐ AZ ELMÚLT ÉVEKBŐL

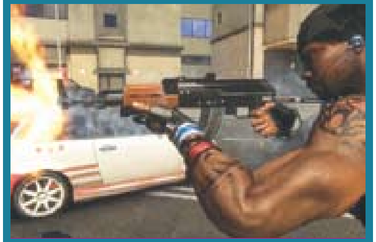
Az elmúlt 3-4 évben számos jelentkező akadt, aki igyekezett a WoW babérjaira törni, de valahogy egyik sem ért el hatalmas sikereket, sőt, vannak olyanok, amelyek szinte pillanatok alatt halálra lettek ítélve. Lássuk, hogy melyek voltak azok a (nagyobb) nevek, akik nem tudták megdönteni a WoW uralmát.



LORD OF THE RINGS ONLINE
A Gyűrűk Ura online változata szépen indult, kiegészítőt is kapott, aztán mostanában ingyenessé vált, ami igazából sosem jó jel...

WARHAMMER ONLINE: AOR
Lassan két éve, hogy beindult a Warhammer Online, de azóta elég nagy a csend a játék táján, ami sosem a hatalmas siker jele...

AION
A keletről importált MMO eddig egészen jól tartja magát, épp most jelent meg az első nagyobb kiegészítés hozzá, egyelőre pörög a szekér...



ALL POINTS BULLETIN
Gyakorlatilag a leggyorsabban lelőtt MMO, alig ért meg két hónapot. A távolmaradás érthető a játékosok részéről, hiszen az APB pocsék lett.

AGE OF CONAN
A 2008-ban indult MMO viszonylag jól kezdett, de hamar üresedni kezdett a játéktér, ennek ellenére a fejlesztők még dolgoznak valamin.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SAW

➲ A Saw játékban lenne gondom, még az elején. Kiszabadulok a csapdából, de az ajtónál azt a kombinációt, ami a WC-ajtókon van, nem fogadja el. Miért nem?

A tükörben nézd meg az ajtókra írt számsort, és úgy helyezkedj, hogy a tükörre festett jelek igazodjanak a számsorhoz. A helyes kombináció ugyanis csak így jön elő. Egyébként 437 a megfejtés.

BLACK&WHITE 2

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy a Black and White 2-ben miért van az, hogy nem tudok a „Video" beállítás alatt a customon belül mindent kipipálni? Minden beállítás szürke, és vagy csak az „off" van bepipálva, vagy semmi. Engem ez nagyon idegesít, mert látom a videókat, amin mindenkinek sokkal több effekt van a játékában.
Na, csak ennyit akartam kérdezni, légyszi válaszoljatok!
Köszi: ➲ BENCE

A Black & White 2\Data\ mappában keresd meg a graphics.config fájlt, azon belül a MINSPEC oszlop számát a saját kártyádnál, és állítsd 0-ra, aztán már elérhető lesz a többi Custom beállítás is.

TITAN QUEST

➲ A Titan Quest & Immortal Throne nevű játékban eljutottam egy Aszomata part nevű helyre, ahol van egy kapu (ha rámegyek az egérrel, akkor azt írja, hogy a legfőbb úr átjárója, és hogy őrszem őrzi), de azt a kaput sehogy nem tudom kinyitni. Ebben kérem a segítségeteket.
Köszönettel: ➲ CSABA

Az Overlord Passage nevű átjáró elég kacifántos módon nyitható, ugyanis Hadest kell legyűrni, és szinte biztos, hogy nem csak egyszer, mert véletlenszerűen „esnek" ki belőle a tárgyak, nekünk meg az Overlord (egy teknőcformájú kis item) kell. És az utóbbi nem túl gyakori, tehát tessék szorgalmasan gyepálni, és ha az Overlord megvan, irány a kapu!

BATTLEFORGE

➲ Lenne egy elég nagy problémám a Battleforgedzsal. Tudjátok, mikor belépek, még minden működik, és tudok írni, de ha a játékban vagyok, sehogy sem tudok írni, pedig ez kéne, hogy tudjak kereskedni. Légyszi, segítsetek, mert szükségem lenne erre.
Hű olvasótok: ➲ DANTE

A fórumok tanúsága szerint az X-fire-t le kell tiltani, mert állítólag attól gajdul be a billentyűzet.

BF1942

➲ A Battlefield 1942 nem indul el. Amikor indítom, ezt írja ki, hogy: Input not support.
Mi lenne a teendő?
Előre is kösz!

**Próbáld a következőt: Keresd meg a Battlefield könyvtárában a \mods\bf1942\settings\videodefault.con fájlt, és annak az utolsó sorát, a renderer.allowAllRefreshRates 0-t állítsd át 1-re (renderer.allowAllRefreshRates 1). Ha ez nem oldja meg a problémát, nyisd meg újra a fájlt, és a renderer.allowAllRefreshRates 1 sort tedd eggyel feljebb, azaz a console.showStats 0 sor fölé.
Ha a fenti dolog nem működne, akkor az említett fájlban a game.setGameDisplayMode 1024 768 32 60 sort állítsd át a monitorodnak tetsző értékre, értsd az első két számmal a felbontást adhatod meg, a harmadikkal a színmélységet (16 vagy 32 bit), az utolsó pedig az adott felbontáshoz tartozó frissítési frekvenciát jelöli…**

NFS UNDERGROUND 2

➲ Ismét két gonddal szembesültem. Nemrégiben újratelepítettem a gépem, de előtte a játékok mentéseit archiváltam. A Need for Speed Underground 2-nél miután visszaraktam a játékot és a mentéseket, a városban szinte semmit nem lehet látni csak a lámpák fényét, olyan, mintha nagyon sűrű köd lenne. A másik gond, amivel hozzátok fordulok, a Star Trek Bridge Commander. Egy küldetést nem tudok elkezdeni, valami Geki kolóniára kell ellátmányt vinni, de ez a küldetés nem akar elindulni. Ehhez a játékhoz nem tudtok végigjátszást vagy ilyesmit? Köszönöm: ➲ ZOZ

**Az Underground 2 esetében frissítsd a VGA drivert, illetve a játékban a grafikai beállításoknál a Light Trailst kapcsold ki.
A Bridge Commandernél pedig ez a Know Thin Enemy küldetés. Szóval irány a Vesuvi rendszer, Set Course -> Vesuvi -> Geki Colony -> Warp. Ha megérkeztél, állj bolygó körüli pályára (Kiska). Üdvözöld a kolóniát, aztán innentől már az események sodrásába kerülsz.
Magyar nyelvű végigjátszás nincs, viszont egy egyszerű, könnyen fordítható angol azért akad. Ezt a linket kövesd: http://tinyurl.com/33b5u85.**

BIOSHOCK

➲ Megvettem a Bioshockot, és az lenne a problémám, hogy a játékban nincs hang. Pontosabban az első videónál volt, azután elment. Lehetséges, hogy ez azért van, mert Windows 7-et használok?

Navigálj el a Vezérlőpult/Hardver és Hang szekciójába, itt a Hang és azon belül a Hangeszközök kezelése pontot keresd meg. A feljövő ablakban a Felvétel fülre kattints, majd az alul megjelenő eszközöknél csak simán kattints jobb egérgombbal bárhol, és válaszd a Letiltott eszközök megjelenítését, majd a tevékenykedés nyomán a listában megjelenő Sztereo mixet (jobb egérgomb a Sztereó mixen) engedélyezd. Ha valami furcsaság, visszhang stb. lenne a hangban, akkor a CD-Audio, Mikrofon eszközöket ugyanitt tiltsd le próbaképp.

SPIDERMAN 3

➲ Lenne egy kis problémám a Spiderman 3-mal. Nevezetesen, amikor elindítom a játékot, és menteni akarok, akkor ezt írja ki: save unsuccessful, és nem menti el ugyebár. Mit lehet tenni ez ellen? Válaszotokat előre is köszi.

A windowsos felhasználónevedben (ugye ez a felhasználói fiók neve is) ékezetes vagy valamilyen speciális karakter van. A megoldás: változtasd meg olyanra, amiben nincs, illetve 2. verzió: kreálj egy új felhasználói fiókot, kerülve az ékezetes betűk használatát, és telepítsd oda a játékot.

SACRED 2

➲ A fent említett játékkal lenne gondom. Feltelepítettem a játékot, el is indult, a karaktert is meg lehetett csinálni, azután rámentem a játék indítására, és fekete képernyő fogadott, majd pedig rögtön kilép. Nem tudom, hogy mit csináljak, kérlek, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv!

**Elsőként a gépigényt ellenőrizd, különös tekintettel a videokártyára (min. GeF6800). Aztán frissítsd a VGA drivert, majd pakold fel a játékhoz a tapaszokat: http://update.sacred2.com/ Ha így sem működne, próbáld meg a következőt: a játék parancsikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Cél mező tartalmának végéhez biggyeszd oda, hogy -skipopenal
Valahogy így: „X:\Sacred 2\system\sacred2.exe" -skipopenal**

GTA SAN ANDREAS

➲ Segítség kéne a GTA: SA-ban. Két kérdésem lenne:
1. A Repülőiskolás küldetésnél tartok, de mindig, amikor felszállok, leáll a motor, mintha elengedtem

volna a W-t. Nem hinném, hogy a billentyűzetemben van a hiba, mert más járműveknél nem tapasztaltam ilyesmit. Segítsetek, mert nem tudok továbbjutni!
2.Hogy lehet növelni a vonzerő (sex appeal) tulajdonságot?
Előre is kösz!

1. Szerintem nem húztad be a futóművet…
2. A sex appeal olyan dolgoktól függ, mint öltözködés, hajviselet, tetoválások, menő verda. Egyébként a kagylók (oyster) gyűjtögetésével nemcsak a tüdőkapacitás, de a vonzerő is nő, tehát ez sem egy nehéz útja a karakter fényesítésének. No meg az EHIBXQS cheat-kód beírásával játék közben, instant is megtolhatod ezt az értéket.

SW EAW

➲ A neten sok videón láttam már az EaW-ból, hogy klónokkal tudnak menni (klón cirkáló stb.), tudom van hozzá egy mod (azt hiszem RotC), de azt csak a Forces of Corruptionre lehet felrakni. Nálam az alapjátékkal nem megy, megpróbáltam. Nem tudtok egy jó oldalt, ahol az alap modot le lehet tölteni, meg egy kis leírást, hogy mit hova kell majd másolni, hogy működjön? A FoC nincs meg.
Válaszotok várom, hű olvasótok: ➲ GERGŐ

Legjobb tudomásom szerint a Clone Wars és Return of the Clones modokon kívül – mindkettő csak FoC kiegészítővel indul – csak szárnypróbálgatások (pl. a soha el nem készülő Imperial Assault – http://tinyurl.com/35dkp2t) vagy kezdetleges modifikációk vannak e tárgykörben. Sajnos a FoC felé mozdult a közösség…

CRYSIS

➲ A következő problémám akadt a Crysisszel: bő fél év után ismét feltelepítettem a játékot, de mióta felpatcheltem, a következő hibaüzenetet írja ki az indulásnál: „Nem lehet aktiválni egy szükséges biztonsági modult. Ez a program nem hajtható végre (6000)". Azt tudom, hogy ilyen fajta hibát legtöbbször tört játékoknál ír ki, de ez eredetiben van meg nekem.

Valamilyen CD-emuláló szoftver fut a háttérben, mint a Daemon Tools, Alcohol, Clone CD stb., először zárd be ezeket, aztán, ha így sem indul, akkor muszáj lesz mindegyiket eltávolítani, és a registryből is kipucolni a maradványaikat (Start Menü/regedit/HKEY_LOCAL_MACHINE-SYSTEM-Mounted Devices).

L4D2

➲ A Left 4 Dead 2-ben lehet úgy játszani, hogy nem co-op ban? És az én gépem elbírná ezt a játékot (minimum beállításokkal, mert minimumon még a Resident Evil 5-öt is vitte)?

A L4D2-t lehet egyedül játszani, ilyenkor az AI irányítja a többi csapattársat, más kérdés, hogy érdemes-e, mert őszintén szólva épp a co-op és a multi a sava-borsa ennek a zsánernek.
A játék gépigénye: P4 3GHz, 1GB RAM, SM 2.0-s VGA (ATI X800 vagy GeF 6600 a minimum), de ha a RE5 ment nálad, akkor ez is fog.

STEAM

➲ Nekem az a gondom a Steammel, hogy amikor megpróbálom elindítani, nem indul el. Feldob egy ERROR ablakot, ahol ezt írja: Steamexe (main exception): The registry is in use by another process, timeout expired. Már sokszor újratelepítettem, de így sem működött.

Egy, a háttérben futó alkalmazás (víruskereső, tűzfal, anti-spyware stb.) blokkolja vagy akadályozza a Steam kliens indítását, a legrosszabb esetben pedig egy vírus. A megoldás: ki kell kapcsolni egyesével ezeket az alkalmazásokat, és próbálkozni, előtte azért egy víruskeresés sem árthat. Egyébként itt található azon alkalmazások listája, amelyek bekavarhatnak: http://tinyurl.com/3yee23s

RUNES OF MAGIC

➲ Csak annyit szeretnék kérdezni a Runes of Magickel kapcsolatban, hogy feltelepítettem, és update-kor megállás nélkül telepít valamit, aztán mintha folyton újrakezdené. Lehet, hogy csak én vagyok türelmetlen, de azért röpke 3 óra, az nem kevés idő. Vajon mi lehet a baja?
Üdvözlettel: ➲ MIKI

Ez jó hosszú folyamat szokott lenni, de gondolom, függ még a szerverek terheltségétől és az internetkapcsolatod gyorsaságától is. Mindenesetre 1-2 óra az teljesen normális, és a folyamatot jelző százalékérték köszönő viszonyban sincs a pillanatnyi állapottal, tehát nem kell megijedni. Türelem. Ha hibaüzenet lenne a vége, na akkor majd lehet agyalni…

RESIDENT EVIL 5

➲ Van két kérdésem:
1: A Resident Evil 5-ben megcsináltam az első fejezetet, és nem kaptam érte Achievementet! Ez miért van?
2: A Chapter 1-2-ben nem tudom legyőzni az Urobo szörnyet (vagy mi az), hogy kell legyőzni?

1. A játék eredeti, illetve a Live!-ba be vagy jelentkezve?
2. Nem tudod megölni. A hátsó szobába (szűk helyiségbe) kell becsalni, és a kinti konzollal bezárni oda. Videó az ominózus részről itt: http://tinyurl.com/3y5l3gg

THE WITCHER

➲ A The Witcherrel lenne a gond. Ott tartok, hogy Vizimában egy gólemet kéne felébresztenem, csakhogy miután a kovács odaadja nekem a villámhárítót, elmegyek a gáthoz, de akkor már nem látom a felszerelések között a fémrudat. A választ előre is köszi.

A felszerelések között a legfelső pakkban, a küldetéstárgyaknál kell lennie a fémrúdnak (ellapoztál a cuccok végéig?). Viszont ha nincs ott, na akkor bibi van, ugyanis ilyesféle bugról nem találtam hivatkozást, tehát ha eltűnt, nincs más megoldás, mint a korábbi mentésekhez visszamenni, és próbálkozni újra… Nem elfelejteni, hogy a druidáktól majd a vihart meg kell rendelni…

WORLD IN CONFLICT

➲ Az a problémám, hogy feltelepítettem az 1.010 es patchet, és az 1.011-est nem engedi.
Három különböző helyről szedtem le, de mindig ugyanaz történt: ráklikkeltem, és azonnal a setup exe hibát észlel, ezért leáll.
Tudsz segíteni?
Köszönöm. ➲ MNM

Valószínűleg nem a magyar verzióhoz tartozó frissítéseket szedted le, az angol stb. patch ugyanis nem jó. Ez a miénk: http://tinyurl.com/34uodup

MAFIA

➲ Egy rövid kérdésem lenne! Elővettem a Mafiát, kitoltam, de a Freeride Extreme-ben, amikor a láthatatlan embert kell követni, nem jön az istenért se a magasvasút. Ott ácsorgok 10 percig, de semmi. Kipróbáltam patchcsel is, meg nélküle, de semmi biztató. Mi lehet a megoldás?
Köszi a választ, üdv: ➲ M.J.

A láthatatlan emberes dologgal kapcsolatban mindenhol megjegyzik, hogy a legjobb elsőként letudni ezt a küldetést, mert a jóember minden hullától vagy egyéb előzménytől bestresszel, és leáll (eléggé bugos rész). A vonat nem jön problémát okozhatja egy feltelepített mod, esetleg érdemes lenne leszaladni az állomás alsó részéhez, sertepertélni ott egy picit, aztán ha meghallod, hogy jön a vonat, uzsgyi. Végső esetben meg újrakezdeni…

MAFIA 2

➲ Nagy segítséget szeretnék kérni tőled! Az a helyzet, hogy nemrég megvettem a Mafia 2-t, melyre már nagyon, de nagyon régóta vártam, és nagyon örültem, hogy végre megvan! Nekem tökéletesen megy Windows XP alatt, viszont a barátnőmnek gondja van vele Vista alatt! Az a helyzet, hogy feltelepítés után frissítettük a DirectX-et, és aztán megpróbáltuk elindítani a PhysX feltétele nélkül, mert hát nyilvánvaló, hogy az ATI kártyák (történetesen egy ATI Radeon Xpress 200M, laptopos), szóval nyilvánvaló, hogy az ATI nem tudja kezelni a PhysX-et! Viszont mikor elindítottuk, kijött annak a három muksónak a feje, és ott kérte, azaz kérdezte, hogy kívánjuk-e felrakni a PhysX-et, mert amúgy nem indult volna el, hát mi feltelepítettük! Aztán megpróbáltuk elindítani, annyi van, hogy szintén kijön a 3 muksó feje abban a kis ablakban a képernyő közepén, majd elsötétül a monitor, aztán visszadob az asztalra! És minden próbálkozásnál ezt csinálta!
Tudnál segíteni, nagyon megköszönnénk! ➲ CSABA

Amennyire én tudom az ATI 200M egy hihetetlenül gyenge VGA, én mindenképp azt látom a legnagyobb akadálynak. Sajnos laptop-videokártyák esetén, és itt főleg az integrált megoldásokról beszélek, nehéz eldönteni, hogy egy adott kártya a minimum gépigényen belül van-e. Nos, esetünkben szerintem ez nem kérdés, biztos vagyok benne, hogy az a kártya nagyon kevés. A http://tinyurl.com/fel6p oldalon ellenőrizheted, de az eme listán elfoglalt 246. hely nem sok jót jelez!

KOMPAKT VÍZHŰTÉS

Swiftech H2O-220/320 Edge

A Swiftech egy új, kompakt, alapkiépítésben processzorokhoz használható folyadékhűtést mutatott be, ami két különböző változatban lesz elérhető.

Könnyen szerelhető megoldást kínál a Swiftech új hűtőivel, hiszen nem kell az installáláskor sokat bíbelődni, lévén a radiátor, a pumpa és a ventilátorok mind egy komplett blokkban kaptak helyet. Alapkiépítésben a processzorhoz való hűtőblokkot mellékelik, de további kiegészítőkkel a videokártya GPU-jának és az erre alkalmas alaplapoknál a chipset hűtésének feladatköre is rábízható a rendszerre.

A processzorra egy Apogee XTL blokk szerelhető fel, a kompakt modulban pedig – kiviteltől függően – két vagy három 120 mm-es, 2000 rpm fordulatú csúszócsapágyas ventilátor hűti a radiátort. A légkavarók 36 dBA zajt keltenek, ami kevésnek semmiképp sem mondható. A folyadék keringetését végző szivattyú PWM vezérlésű, egy hárompólusú ventilátorcsatlakozóra kell rákötni, de a működéshez szükséges áramot egy külön molex csatlakozón keresztül nyeri. A hűtő AMD vonalról a Socket 754/939/AM2/AM3, míg az Intel oldalról az LGA775/1156/1366 foglalatú processzorokhoz használható, sőt, Socket 603/604/771-es Xeonokra is felszerelhető. A magyarországi árak még nem ismertek, az Egyesült Államokban a kétventilátoros H2O-220-ért 310, míg a háromventilátoros H2O-320-ért 340 USD-t kell leszurkolni.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB…

Aerocool Strike-X

Az Aerocool egy olyan ventilátorvezérlő modullal állt elő, ami nem hagyományos potméterekkel, hanem egy érintésérzékeny kijelző segítségével irányítható.

Bár a gyártó új termékével kapcsolatban nem emlegeti a Star Treket és az Enterprise űrhajót, de aki látta a sorozat akár egy epizódját is, annak bizonyára feltűnik, hogy kinézete alapján ez a vezérlőpanel bizony az említett űrjárművön is megállná a helyét… Itt persze értelemszerűen nem a phaserek vagy a pajzsok erősségének, netán a hiperhajtómű teljesítményének állításáról van szó, mindössze öt rákötött ventilátort vezérelhetünk a Strike-X modul segítségével.

A fekete vagy vörös színben rendelhető, két 5,25"-os helyet elfoglaló eszköz a gyártó saját Strike-X házában mutat a legjobban, de bárhol megállja a helyét. A kijelzés lehet Celsius- vagy Farenheit-alapú, s az öt ventilátor fordulatszáma mellett öt zóna hőmérsékletét követhetjük figyelemmel. Túlmelegedés esetére riasztást állíthatunk be, így nem kell a figyelmünket megosztani, ha nagyon belemerülünk a játékba. A modul magyarországi elérhetőségével kapcsolatban egyelőre nem ismertek a részletek, az Európára érvényes árat azonban már nyilvánosságra hozta a gyártó, ez 55 euró. Kicsit borsosnak tűnhet, de hát kinek nem ér meg ennyit, hogy egy picit az Enterprise műszaki tisztjének érezhesse magát?

UNIVERZÁLIS PROCESSZORHŰTŐ

Scythe Rasetsu

A Scythe egy új, univerzális processzorhűtőt mutatott be, ami speciális kialakítású lamellákkal igyekszik minél hatékonyabban hűteni a központi egységeket.

A valamennyi ma elterjedt processzorfoglalattal (Intel LGA-775/1156/1366 illetve AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3) kompatibilis hűtő a cég korábbi Yasya modelljének koncepcióját viszi tovább. A talptól hat, aszimmetrikusan elhelyezett hőcső szállítja el a meleget a két részre osztott bordához. A gyártó elmondása szerint a speciális T.M.L.F. (Trident Multi Layer Fin) technológiával készült lamellák a szokásosnál nagyobb hőleadást biztosítanak. A bordát egy 120 mm-es, PWM vezérlésű ventilátor szellőzteti át. Ennek fordulatszáma 470–1340 rpm (7–27,3 dBA zajszint) vagy 740–1900 rpm (9,8 –37 dBA zajszint) között lehet. Az aktuális tartományt a felhasználó szabályozhatja egy potenciométerrel, ami egy PCI kártya-bővítőhelyet foglal el a gép hátoldalán. A 730 g tömegű borda a V.T.M.S. (Versatile Tool-Free Multiplatform System) felfogatási rendszernek köszönhetően az alaplap kiszerelése nélkül állítható üzembe. A Rasetsu hazánkban is kapható lesz, mire a Guru jelen száma megjelenik, ára várhatóan 13 ezer Ft körül fog alakulni.

TÉRBELI ROCK'N'ROLL

Antec Soundscience Rockus 3D

Az Antecet elsősorban számítógép házairól ismerhetjük, most azonban meglovagolva a 3D őrületet, beszálltak a hangsugárzók gyártásába is.

Kétféle üzemmódban tud működni az Antec új hangfalszettje, a virtuális 3D hangzást bekapcsolva játékokhoz, illetve 3D-s filmekhez ajánlja a gyártó, míg normál üzemmódban zenehallgatáshoz. 3Destnek nevezik azt a technológiát, amivel a sztereó jelből 3D hangzást varázsol a Rockus 3D, papíron jól mutat, de amíg nem hallottuk, a hatékonysága felől akadnak kétségeink…

A rendszer két anodizált alumínium burkolatú szatellit sugárzóból és egy aktív mélynyomóból áll. Utóbbi nem a szokásos bass reflex kialakítást kapta, hanem egy passzív radiátorral is ellátták, ami valamivel erőteljesebb hangzást eredményez a mély szekcióban. A rendszer optikai bemenetet is kapott, így könnyen ráköthető egy Xbox 360 vagy PS3 konzolra. A beállítási lehetőségbe nem fogunk belezavarodni, mivel a némító, üzemmód/bemenet váltó gombok mellett mindössze egy hangerőszabályzót kapunk. A hangsugárzószett magyarországi elérhetőségével kapcsolatban lapzártáig nem kaptunk információkat, a tengerentúlon érvényes árat azonban már nyilvánosságra hozták, ott mintegy 250 USD-t kell a pénztárnál hagynia annak, aki effajta virtuális 3D hangzásra vágyik.

KATTOGÓ FEKETE ÖZVEGYEK

Razer BlackWidow (Ultimate)

A Razer két – tőlük csöppet sem szokatlan módon – játékosoknak készült billentyűzettel jelentkezett, amik a mechanikus kialakítás révén pontosabb irányítást ígérnek.

Ha valaki már használt klasszikus, mechanikus gombokkal ellátott billentyűzetet, annak nem kell bizonygatni, hogy mennyivel jobban lehet gépelni az ilyen klaviatúrákon, arról nem is beszélve, hogy ezek sokkal tartósabbak, mint a manapság elterjedt típusok. (Ezen sorok például egy 10+ éves Cherry példányon íródnak, amit a gazdája egyetlen ma elterjedt darabra sem cserélne el…)

A Razer az egérgombokhoz hasonlítja a billentyűk lenyomásának érzetét, ami jóval pontosabb és határozottabb mint az olcsó billentyűzetek esetében. A gombok 4 mm-t tudnak elmozdulni, lenyomásukhoz 50 g szükséges, a megtett útjuk felénél adnak jelet a számítógép felé. A BlackWidow két verzióban kerül forgalomba, mindkettőn találunk 5 programozható gamer gombot, és 10 profilt menthetünk el. Világítást, USB és audioportokat azonban csak a drágább, Ultimate verzió kapott, kérdés, ezek az apróságok megérik-e a nem jelentéktelen felárat. Hazai elérhetőségről még nem kaptunk információt, Európára a normál BlackWidow billentyűzetre 80, míg a BlackWidow Ultimate-re 130 eurós árat irányzott elő a Razer.

KÉT IZMOS NOTESZ

Asus ROG G53 G73

Az Asus bemutatta kifejezetten a játékosok számára fejlesztett, a vadonatúj NVIDIA GTX 460M grafikus gyorsítóval szerelt Republic of Gamers G53 és G73 notebookjait.

Felszereltség tekintetében gyakorlatilag teljesen megegyezik a két gép, lényegi eltérést a kijelzőnél és a hangrendszernél találunk. Utóbbinál az EAX Advanced HD 5.0 és THX TruStudio támogatás megegyező jellemző, de a G73 a sztereó hangfalpár mellett egy „mélynyomót" is kapott. A G53 15,6" méretű, 1366×768 képpont felbontású megjelenítővel bír, míg nagyobb testvérének 17,3" méretű, Full HD monitor jutott. Mindkét típusú kijelző képes 120 Hz-es képfrissítésre, így 3D megjelenítésre is alkalmasak egy kiegészítő szemüveggel. S ami a lényeg: a monitorokat az NVIDIA legújabb, legerősebb mobil GPU-ja, a Geforce GTX 460M hajtja meg – szerény 1,5 GB GDDR5 VRAM-al megtámogatva. Processzorok terén számos alternatíva közül választhatunk a mobil Core i3/i5/i7-ek közül, melyek mellé legfeljebb 4 vagy 8 GB – CPU-tól függően 1066 vagy 1333 MHz-es – DDR3 memória párosítható. Az új noteszekben két merevlemez számára akad hely, méretük 320-tól 750 GB-ig terjedhet. Optikai meghajtóként DVD-író vagy Blu-ray kombó szolgál. A Windows 7 Ultimate, Professional vagy Home Premium rendszerrel kérhető gépek várható árait lapzártáig nem hozták nyilvánosságra.

KONZOLEVŐ KISGÖMBÖC

Origin PC Big O

Gondoltak egyet az Origin PC-nél, és nemcsak két, már önmagukban is a józan ész határait bőven túlszárnyaló játékos PC-t raktak össze, hanem a házukba még egy Xbox 360 konzolt is beépítettek.

Mindkét konfiguráció teljesen vízhűtéses, beleértve az Xbox 360-at is. A szerény The Big O nevet viselő fivérek közül a kisebbik Asus Rampage III alaplapra és 4 GHz-re tuningolt Intel Core i7 930 processzora épül. A grafikáért két Geforce GTX480 felel, memória gyanánt pedig 6 GB Corsair Dominator (1600 MHz) szolgál. Rendszermeghajtóként két 50 GB Corsair Vertex 2 SSD-t kapunk RAID 0-ba kötve, amikhez egy 2 TB-os WD Caviar Black HDD társul. Mindezt egy 1500 W-os Silverstone tápegység látja el árammal.

Az erősebbik gépben egy EVGA SR2 alaplap lapul, amiben két, 4,3 GHz-re húzott Intel Xeon X5680 zakatol. Itt már négy (!) GTX480-at valamint 12 GB-nyi Corsair GT (2000 MHz) memóriát kapunk. Háttértárból is pont duplaannyit adnak mint a kisebb gépnél (4×50 GB SSD, 2×2TB HDD). A tápellátásért ez esetben két 1000 W-os egység felel. Tehát a villanyóra is vidám pörgéssel üdvözli majd, amikor a gazdi játszik, már csak az a kérdés, milyen játékhoz érdemes ilyen szörnyeteget venni.

S akkor jöjjön a feketeleves, az árak: az „olcsóbbik" konfigurációért 7670 dollárt kell kicsengetni, a drágábbik pedig potom 17 ezer dollárral könnyít a megfelelően elvetemült és tehetős delikvens pénztárcáján. S még páran amiatt panaszkodtak, hogy az ÁlomPC-ben túl drága gépeket ajánlunk…

TAKTIKAI ÉRTEKEZLET

Creative Sound Blaster Tactic 3D Alpha/Sigma

A Creative két olyan, játékosoknak készült headsettel jelentkezett, amelyek az 5.1/7.1 térhangzáson túlmutató technológiával igyekeznek javítani a játékélményt.

A Creative kínálatában a most bemutatott két Sound Blaster modell elsőként paraméterezhető profilokkal rendelkezik, s így megszólalásuk a felhasználó igényeihez alakítható. A headsetekben használt THX TruStudio Pro technológia a gyártó ígérete szerint nemcsak arra képes, hogy – a normál 5.1 és 7.1 rendszerekhez hasonlóan – a játékos körül pozicionálja a hangokat, hanem arra is, hogy alatta vagy felette „helyezze el" azokat – lényegében bárhol a térben. A headsetekhez mellékelt szoftver a játékostársakkal történő kommunikáció során képes a beszédhang feljavítására, illetve azt is lehetővé teszi, hogy szándékosan eltorzított hangon halljanak bennünket az ellenfelek.

A két headset sok tekintetben megegyezik, az egyik eltérés köztük a membránok mérete, az Alphában 40 mm-es, míg a Sigmában 50 mm-es neodymium mágnesekkel szerelt hangszórókat találunk. További eltérés, hogy a Sigma fejpántja fémerősítést kapott. Magyarországi elérhetőséggel kapcsolatos információk még nem állnak rendelkezésre, azonban mire e sorokat olvassátok, már valószínűleg kaphatók lesznek a fülesek. A tengerentúlon a Tactic 3D Alpha 60, míg a Sigma 90 USD körüli áron kerül forgalomba.

IPS-ES NÉGYES FOGAT

LG IPS2062T, IPS226V, IPS236V, IPS231P

Négy új monitorral jelentkezett az LG, amelyek legfontosabb közös jellemzője, hogy mindegyikük IPS technológiájú, LED háttérvilágítású panelre épül.

Úgy tűnik, mostanában kicsit ráuntak a monitorgyártók a TN paneldömpingre, hiszen míg az Eizo VA paneles modellel jelentkezett (ld. másik hírünket), addig az LG négy IPS-es megjelenítővel rukkolt elő. Az IPS panel egyik fontos jellemzője, hogy a többi megoldáshoz képest kitűnő a színvisszaadása, és – a VA panelekhez hasonlóan – mindkét irányban 178 fokos a betekintési szöge. Mindegyik új monitor 6 ms válaszidővel és 250 cd/m² fényerővel rendelkezik, natív kontrasztjukat nem adják meg, csak a dinamikust, ami 5 000 000:1, de ebből persze sok következtetést nem lehet levonni…

Az IPS2062T 20", az IPS226V 21,5", az IPS236V és az IPS231P pedig 23" képátlójú hasznos képfelülettel bír. A legkisebb modell felbontása 1600×900, az összes többié pedig 1920×1080 képpont. Az IPS2062T és az IPS231P D-Sub és DVI bemeneteket kapott, az IPS236V és IPS231P modellekre ezek mellett HDMI is került. Az IPS231P annyiban kilóg a sorból, hogy minden irányban állítható talppal, valamint egy sztereó hangfalpárral is ellátták. A monitorok várhatóan október folyamán kerülnek a boltok polcaira, árakkal kapcsolatban azonban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó.

MÉRETES APRÓSÁGOK

Lacie Minimus és Rikiki

A Lacie két új külső meghajtóval jelentkezett, az egységek közös jellemzője, hogy már a legújabb, USB 3.0 porton keresztül kommunikálnak a számítógéppel.

Igényes alumíniumburkolatot kaptak a meghajtók, ami a fizikai sérülésektől is védi a merevlemezeket. A Rikikiben 2,5", míg a Minimusban 3,5" méretű HDD-t találunk. Előbbiből 500 GB-os és 1 TB-os, míg utóbbiból 1 TB-os és 2 TB-os verzió készül. A Rikiki beéri az USB portról nyert energiával, a Minimushoz azonban külső tápegységet kell használni a nagyobb áramfelvétel miatt. Az új USB 3.0 alkalmazása annyit jelent, hogy a port nem jelent szűk keresztmetszetet, csak a merevlemezektől függ az átvitel sebessége. A Minimus és a Rikiki mellé is a Lacie Setup Assistant, illetve Backup Assistant alkalmazásokat mellékelik,

amikkel az alapbeállításokat végezhetjük el, illetve a biztonsági mentéseket felügyelhetjük.

A meghajtók mellé jár egy egyéves, 10 GB tárhelyet biztosító Wuala előfizetés, így az ott tárolt adatok bárhonnan elérhetők, ahol van internet-csatlakozás. A hazai megjelenés pontos dátuma és az árak még nem ismertek, az Egyesült Államokban azonban már rendelhetők a meghajtók. A Minimus 1 TB-os verziója 130, a 2 TB-os 195 USD-be kerül, az 500 GB-os Rikikiért pedig 100 USD-t kérnek (az 1 TB-os változat árát még nem hozták nyilvánosságra). Mindegyik egységre két év garanciát ad a gyártó.

IKERHÁZAK

Cooler Master HAF-912 (Plus)

A Cooler Master két új, közepes méretű toronyházat mutatott be, a HAF 912 és a HAF 912 Plus paraméterei nagyrészt megegyeznek, csak néhány eltérés fedezhető fel köztük.

Mindkét ház acélból készül, micro-ATX és ATX formátumú alaplapokkal kompatibilis, és kizárólag fekete színben lesz elérhető. Az I/O panelen találjuk az egyik eltérést, míg két USB 2.0, egy-egy audio- és mikrofonportot mindkettőn láthatunk, addig eSata port csak a Plus verzión kapott helyet. Hűtés terén lelünk újabb eltérésre: míg a HAF 912 esetében az előlapon egy 120 mm-es, 1200 rpm-es, 17 dBA zajszintű ventilátor dolgozik (van hely még egy 120 mm-es számára vagy a kettő helyett egy 200 mm-es is beépíthető opcionálisan), addig a HAF 912 Plus előlapja mögött egy vörös LED-del megspékelt, 200 mm átmérőjű, 700 rpm-es, 19 dBA zajt keltő légkavaró ügyködik. A házakban felülre egy 200 mm-es vagy két 120 mm-es ventilátor kerülhet, oldalra pedig egy 120 vagy 140 mm-es (ezek mind opcionálisak). Mindkét ház hátlapjára gyárilag beépítenek egy 120 mm-es, 1200 rpm-es, 17 dBA zajszinttel bíró ventilátort.

Meghajtóhelyek szempontjából azonos a két ház: négy külső 5,25" (ezekből egy 3,5"-re konvertálható), hat belső 3,5" (ezekből kettő 2,5"-re alakítható) és két belső 2,5" méretű meghajtó számára akad hely. Pontos hazai árak egyelőre nem állnak rendelkezésre, a házak itthon várhatóan 15-20 ezer Ft környéki áron lesznek beszerezhetők.

NAGY KONTRASZT – NAGY ÉLVEZET

Eizo FORIS FS2331

Az Eizo egy olyan új monitorral jelentkezett, ami a játékosok – illetve az otthoni felhasználók – kiemelt figyelmére számíthat.

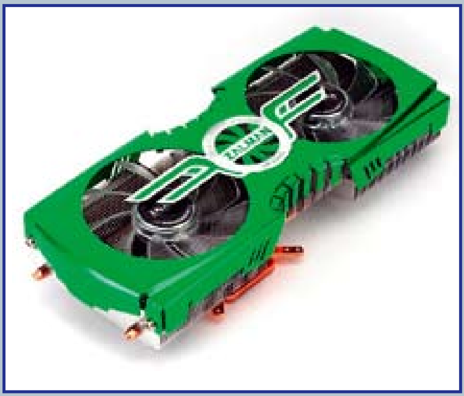
Napjainkban a monitorok döntő többségét TN panellel szerelik, aminek az az egyszerű oka, hogy ez a legolcsóbb. A 23" képátlóval rendelkező FS2331 viszont VA panelt kapott, ami sokkal jobb képminőséget nyújt. Ez nemcsak szubjektív megítélés kérdése, hanem a műszaki adatokban is tetten érhető. A panel vízszintesen és függőlegesen is 178 fokos betekintési szöggel bír (TN paneleknél 160/170 fok a megszokott). A natív kontraszt a gyári adatlap szerint 3000:1-hez, ami kiemelkedően jó értéknek számít a TFT-k között (1000:1 a megszokott), ehhez 10 000:1 dinamikus kontraszt párosul, de ennek már korántsem akkora jelentősége. A 7 ms-os válaszidő kicsit gyengébb, mint a TN paneleknél szokásos, de még ez is bőven elegendő játékhoz és filmnézéshez is.

A 16:9 oldalarányú, Full HD (azaz 1920×1080 képpont) felbontású monitor legnagyobb fényereje 300 cd/m² lehet. Az FS2331 átlagos fogyasztása 24 W (maximum 45 W), ehhez az EcoView érzékelő is hozzájárul, ami a szoba megvilágításához állítja be a fényerőt. A monitort egyaránt ellátták D-Sub, DVI és HDMI bemenetekkel, valamint két 0,5 W-os hangszóróval. A készülék 5 év garanciával kerül forgalomba, ára még nem ismert.

CSENDES FERMI-HŰTŐ

Zalman VF3000F

A Zalman piacra dobott egy VGA-hűtőt azoknak, akik nincsenek megelégedve NVIDIA GF100 alapú kártyájuk gyári hűtésével.



Kizárólag háromféle NVIDIA kártyához lesz használható a Zalman új hűtője, ami kétféle verzióban kerül forgalomba. Az egyik változat a GTX 480-akra, a másik pedig a GTX 470/465-ökre lesz felszerelhető (a RAM-ok és FET-ek hűtéséhez szükséges bordákat is mellékelik). A cég első kétventilátoros VGA-hűtője egy rézblokkal csatlakozik a GPU-hoz, amitől 5 hőcső vezeti el a meleget az alumíniumból készült bordákhoz. A ventilátorok fordulatszáma a Fanmate 2 vezérlővel szabályozható 1400 és 3000 rpm között, ami 18 dBA-tól 33 dBA-ig terjedő zajterhelést eredményez. A hűtő a tervek szerint már kapható lesz, mire a Guru jelen száma megjelenik, de a várható árát mindeddig nem hozta nyilvánosságra a gyártó.

OKOS DOBOZOK

Zotac Zbox HD-ID33/34

A Zotac két új mini gépet mutatott be, amelyek nemcsak designos külsőt kaptak, de elsőrangú médialejátszóként is megállhatják a helyüket a nappaliban.

A világ első olyan mini PC-it üdvözölhetjük az új gépek „személyében", amiket Blu-ray meghajtóval láttak el. Mindkét konfiguráció kétmagos Intel Atom D525 processzorra és Intel NM10 Express chipkészletre épül. A grafikáért az NVIDIA ION-ja felel, így a Full HD videók lejátszása sem okoz gondot (a Flash-alapú videók lejátszását szintén hardveresen gyorsítja). A HD-ID33-ba a felhasználónak kell installálnia a memóriát és a háttértárat. A HD-ID34 esetében ezt megteszik a gyárban, 2 GB 800 MHz-es DDR2 RAM és 250 GB-os, 5400 rpm-es notebook-merevlemez kerül a gépbe.

A konfigurációkat többek között két USB 3.0 port, eSata port, 802.11n WiFi, valamint egy mini-PCI Express bővítőhely teszi teljessé. Árakról mindeddig nem adott tájékoztatást a gyártó, azt viszont már lehet tudni, hogy az aprócska gépekhez mellékelnek majd egy Cyberlink PowerDVD 8-at.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Nem különösebben izgalmas hónapon vagyunk túl, viszont október végén megint kezdődhet a videokártyák új generációinak árháborúja, hiszen a Radeon HD6000-es széria minden jel szerint már ősszel elstartol.

Az NVIDIA igyekszik ezt a kis időt kihasználni arra, hogy minél több terméket értékesítsen. A GeForce GTS 450 még csak most szállingózik a boltokba és próbálja meg kiütni a nyeregből a Radeon HD5750-et (ld. részletes tesztünket a következő oldalakon). Ellenben a GTX 460-nal rogyásig vannak a raktárak, ráadásul a cég csökkentette mind a 768, mind az 1024 MB-os modell árát, az első módosított árcédulát a Zotacnál találtuk meg, így rögtön be is került a harmadik konfigurációba. Ez a gép változott a legtöbbet, hiszen egy olcsóbb, de ugyanolyan jól felszerelt alaplap mellett megkapta az AMD legújabb hatmagos processzorát. A csúcsgépbe beépítésre kerültek a Geil legújabb memóriamoduljai, melyeknek különlegessége, hogy fejenként 4 GB kapacitással bírnak, így már nem áll semmi a későbbi RAM-bővítés útjába. Az LG első generációs Blu-Ray olvasófejjel kombinált DVD-írója kifutni látszik, így az utód került a konfigurációba, ami kellemes paraméterei mellett egy csúnyább árcédulát is kapott. Összességében elmondható, hogy a gépek árai nem igazán változtak, az előző hónaphoz képest pedig csupán a Power névre hallgató gép esett át némi módosításon.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA78LMT-US2H	17 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	2 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	11 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5670 512 MB	22 ezer
Merevlemez	Samsung F3 500 GB 7200 rpm 32 MB SATA2	11 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	9 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" Asus VH192D (1366x768, TN)	29 ezer
Összesen (TFT nélkül)		114 ezer
Összesen (TFT-vel)		143 ezer

PC GURU VALUE

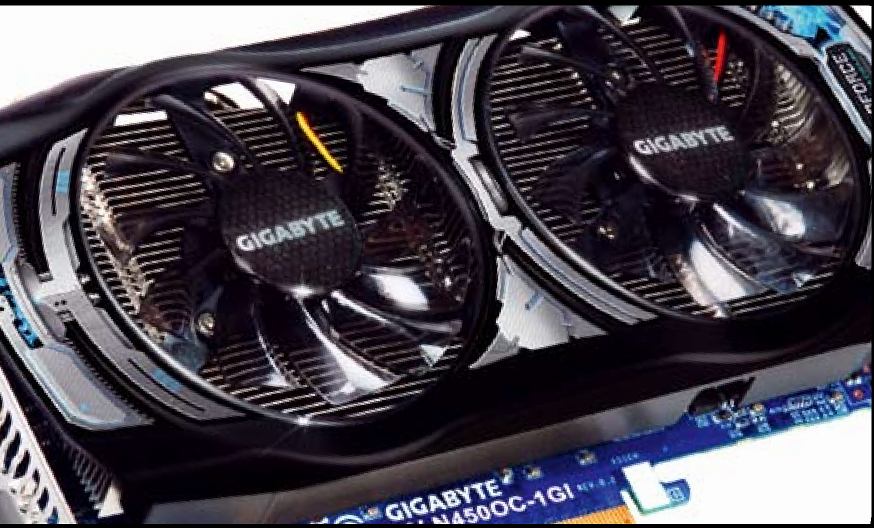
Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	22 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	22 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 1 GB	37 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1,5 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	40 ezer
Összesen (TFT nélkül)		162 ezer
Összesen (TFT-vel)		202 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asrock 890GM-Pro3	26 ezer
Processzor	AMD Phenom II X6 1055T	52 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	22 ezer
Videokártya	Zotac Geforce GTX 460 768 MB	46 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1,5 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	23 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		281 ezer
Összesen (TFT-vel)		339 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	31 ezer
Processzor	Intel Core i5 760	53 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Geil Evo DDR3-1333 CL9 Dual Ch. Kit	52 ezer
Videokártya	Powercolor Radeon HD5870 1 GB	98 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	21 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	25 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	19 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	19 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	32 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	21 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	129 ezer
Összesen (TFT nélkül)		483 ezer
Összesen (TFT-vel)		612 ezer



Egyszer fenn, egyszer…

GTS 450

[ÍRTA MARTINM] **A helyzet azért ennyire nem rossz, de tény, hogy a GTX 460 instant sikerét nem ismétli meg kisebb társa, a GTS 450. Utánajártunk, mit tesznek a cégek azért, hogy Radeon helyett mégis inkább az új GeForce-t válasszuk.**

TESZT: NVIDIA GEFORCE GTS 450

Az NVIDIA-nak megismételni a GTX 460 elsöprő sikerét nehéz feladat lett volna. A kisebb, 768 MB-os kártya megjelenésekor az akkor 55-60 ezer forintos áron minden közelében található alternatívát ellehetetlenített (itt konkrétan a Radeon HD5830-ra gondolunk), hiszen sokkal-sokkal jobb 3D-s teljesítményt és szolgáltatásokat kínált alacsony fogyasztással és csendes hűtéssel. Az 1 GB-os változat pedig még egy lapáttal rátett minderre. A megjelenés utáni hónapban megmutattuk, mire képes az „egyszerű" kártya, ha SLI-be kapcsolunk kettőt: az eredmény még sokkolóbb volt, hiszen a GTX 480-at is állva hagyta, arról nem is beszélve, hogy hasznos extra szolgáltatásokhoz is jutottunk a duplázással (NV 3D Surround Vision).

S mindezek tetejébe nagyon hamar jött az is, amit nem igazán várt senki sem: hiába a rendkívül pozitív hangvételű tesztek, díjak, hatalmas kereslet, az NVIDIA máris csökkentette a GTX 460 árát. Ez még jobban megnehezítette az AMD dolgát, de ezzel az NVIDIA magának is feladta a leckét: olcsóbban jó, de inkább még jobb ár/érték arányú kártyát készíteni a legnépszerűbb középkategóriába.

GTS 450: ÁTGONDOLT EVOLÚCIÓ

Szeptember közepén meg is érkezett a legújabb GeForce, ami természetesen az új Fermi architektúrára épül. A GF104-es chip megnyirbálása helyett az NVIDIA újabb chippel állt elő, mégpedig a GF106-ossal, ami fizikailag is kisebb nagytestvéreinél. Ebbe az olcsóbban gyártható és kevesebbet fogyasztó, 40 nm-es GPU-ba összesen 192 CUDA processzor (shader), 32 darab textúrázó egység és összesen 4 PolyMorph egység fért – ez utóbbi szám szerint 16 RoP-ot jelent. A Fermi-alapú kártyákkal az NVIDIA is a GDDR5-re tér át (leszámítva a nagyon olcsó, alsókategóriás modelleket), vagyis a Radeon HD5770-nél bevett receptet követi: viszonylag szűk, mindössze 128 bit széles memóriabusz, ezen azonban magasan órajelezett, GDDR5 fedélzeti memória. Ez egészen pontosan 900 MHz-et jelent, ami effektív 3,6 GHz-nek számít. Ezzel az összeállítással még lehet is esélye a GTS 450-nek arra, hogy komoly konkurenciája legyen a Radeon HD5750 és HD5770-es kártyáknak, amik közel egy éve uralják a DX11-es gyorsítók középső szegmensét. A GPU felépítése és ereje nagyjából egyezik, azonban a memória valamivel lassabb. A fogyasztás tekintetében ugyancsak közel áll a két kártya, hiszen mindkettőt 40 nm-en gyártották, fizikai méretre is közel azonosak, és a fedélzeti memória típusa, valamint tárkapacitása is megegyezik.

Az NVIDIA álláspontja szerint a GTS 450 az eddig piacon lévő GTS 250-et váltja, amiről tudni kell, hogy már számtalan átnevezést, ráncfelvarrást megélt videokártya. A cég ennél is tovább ment ajánlásában: a hivatalos közlemény kitér arra, hogy ezt a kártyát kifejezetten 1680×1050-es felbontáshoz, maximálisan 4×-es élsimítás mellett ajánlják a mai játékokhoz.

AKI MOST UGRANA FEL A DX11-ES EXPRESSZRE, ÉS A KÖZÉPKATEGÓRIÁBÓL VÁLOGAT, AZ BEVÁSÁRLÓLISTÁJÁNAK CSAK A VÉGÉRE ÍRJA FEL A GTS 450-ET

MŰSZAKI ADATOK				
Kártya	ASUS ENGTS450 TOP	Gigabyte N4500C-1GI	Sapphire HD5770	MSI N450GTS Cyclone 1GD5
Információ	hu.asus.com	www.giga-byte.hu	www.sapphiretech.com	www.msi.eu
Bruttó tájékoztató ár	44 900 Ft	42 900 Ft	42 990 Ft	39 990 Ft
GPU	GF106, Fermi, 40 nm	GF106, Fermi, 40 nm	HD5770, Juniper, 40 nm	GF106, Fermi, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	192, 32, 16	192, 32, 16	800, 40, 16	192, 32, 16
Memória	1 GB GDDR5, 128 bit	1 GB GDDR5, 128 bit	1 GB GDDR5, 128 bit	1 GB GDDR5, 128 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	925/1850/4000 MHz	830/1660/3608 MHz	850/850/4800 MHz	783/1566/3608
Mérési eredmények (1680, 4xAA/16xAF)				
3DMark06	18773 pont	17364 pont	17591 pont	16665 pont
3DMark Vantage	12040 pont	10767 pont	11682 pont	10321 pont
Crysis	32,2 fps	28,7 fps	32,8 fps	27,9 fps
H.A.W.X	59 fps	53 fps	33 fps	51 fps
Battlefield:BC2	39,5 fps	36 fps	39,2 fps	34,1 fps
Warhammer 40k:DoW2	44,2 fps	38,6 fps	52,4 fps	38,4 fps
Dirt2	50,1 fps	45,5 fps	45,1 fps	43,8 fps
Resident Evil 5	73,5 fps	66,4 fps	75 fps	64 fps
Unigine Heaven 2.1	20,2 fps	18,4 fps	16,4 fps	17,7 fps
Fogyasztás (nyugalmi/terhelt)	118/274 watt	121/270 watt	120/220 watt	116/273 watt

AHÁNY GYÁRTÓ, ANNYI GTS

Az új GeForce elkészítésénél ismét nagy szabadságot kaptak a kártyagyártók, és bár létezik referenciadesign, a legtöbb gyártó saját hűtést és gyárilag tuningolt órajeleket alkalmaz. Így tett az ASUS is, amely a GTX 460 TOP kártyájának csendes és hatékony DirectCU hűtését alkalmazta a gyárilag tuningolt GTS 450-en is. Itt a gyári referencia órajelek (783/1566/3600) helyett az ASUS végre a GTX 460 TOP-nál agresszívabb gyári tuningot alkalmazott, aminek az eredménye 925 MHz-es GPU, 1850 MHz-es shader és effektív 4 GHz-es memória órajel lett. A Gigabyte sem elégedett meg az alapórajelekkel, bár itt be kell érnünk a GPU 47 MHz-es órajelemelésével 830 MHz-re. A Gigabyte erőssége a kétventilátoros hűtés, ami közel tökéletesre sikerült: még tartós terhelés mellett is zajtalan, és a tuningot is jól tűri.

A kisméretű GPU kevesebb energiát igényel, ezért a GTS 450-ek beérik egyetlen kiegészítő, hatérintkezős tápcsatlakozóval. Gyári adatok szerint a kártya maximális terhelés alatt sem fogyaszt többet 106 wattnál, amit méréseink is megerősítettek, ugyanakkor terhelés alatt a Radeon HD5770 még mindig kevesebb áramot eszik, mint az új középkategóriás GeForce.

Fermi lévén, a szolgáltatások listája kilométer hosszú. A teljes CUDA-támogatás, az SLI, a DirectX 11, a mezőnyében erősnek számító tesszelációs képességek, a hardveres videólejátszás, a DirectCompute 5 és a PhysX gyorsítás mellett még számtalan egyéb extrát kapunk a kártyával. A hátlapon HDMI, DVI és D-SUB kimenetek közül választhatunk, és ha kevesellnénk a gyári tuningot, biztosak lehetünk benne, hogy válogatás nélkül, mindegyik GTS 450 órajelét feljebb húzhatjuk.

ELKÉSETT FRISSÍTÉS

Az NVIDIA-nak 3 hónapja könnyű dolga volt, ugyanis az AMD-nek az 50-70 ezer forintos sávban nem volt erős DX11-es alternatívája. A GTX 460 kiválóan teljesít, nem fogyaszt sokat, és olcsó is: nem is csoda, hogy eltiporta a Radeon HD5830-at. Ezúttal azonban nem sikerült megismételni a csodát: a GTS 450 egy évet késett, és sem teljesítménye, sem ára nem feledteti ezt. Aki 35-50 ezer forintot szánt videokártyára, már egy éve megvehette bármelyik Radeon HD5770-et, esetleg HD5750-et, amik az 1280×1024-1680×1050-es felbontásokban tökéletesen megállják a helyüket még DX11 és élsimítás mellett is. Emellett keveset fogyasztanak, szolgáltatásaik kiválóak, nem is csoda, hogy rengeteg játékos gépében találunk ma ilyen videokártyát. Az NVIDIA most ebbe a játékosok által legkedveltebb szegmensbe (a Steam felmérése szerint a játékosok 57%-a ide tartozik) próbált visszaférkőzni egy DX11-es modellel, ám ez esetben a Fermi varázsa nem volt elegendő a teljes sikerhez. A GTS 450 semmi újat nem hoz a középkategóriába, legyen szó teljesítményről vagy szolgáltatásokról, sőt: a HD5770-hez viszonyítva nagyobb fogyasztás mellett kisebb 3D-s teljesítményt kínál a referencia GTS 450.

ASUS ENGTS450 TOP – agresszív gyári tuning: 925 MHz-es GPU, 1850 MHz-es shader és effektív 4 GHz-es memóriaórajel

Gigabyte N4500C-1GI – közel tökéletesre sikerült kétventilátoros hűtés, ami tartós terhelés mellett is zajtalan, és a tuningot is jól tűri

MSI N450GTS Cyclone 1GD5 – az általunk kipróbált három GTS 450 közül csak ezen a kártyán nem alkalmaztak gyári tuningot

A GTS 450 természetesen jó kártya… lett volna egy éve, ám az a tény, hogy az NVIDIA csak most, a HD6000-es széria startja előtt válaszolt az AMD Radeon HD5700-esekre, nagy hiba. A GTS 450 erőssége, hogy kiválóan tuningolható, így nem is csoda, ha a kártyagyártók ebbe kapaszkodva próbálják gyári tuninggal ellensúlyozni a gyenge teljesítményt. Ezen a területen az ASUS TOP kártyája a legagresszívabb a maga 925 MHz-es GPU-órajelével és memóriatuningjával, míg a Gigabyte szerényebb tuningot, de közel tökéletes hűtést adott GTS 450-es modelljéhez. A 925 MHz-es órajel már elegendő pluszt ad a GTS 450-nek ahhoz, hogy néhány játékban megelőzze a HD5770-et, de ez a plusz nem érezhető, ráadásul 50 wattos többletfogyasztással is számolnunk kell.

Aki most ugrana fel a DX11-es expresszre, és a középkategóriából válogat, az bevásárlólistájának csak a végére írja fel a GTS 450-et, vagy ha mindenképpen ilyen kártyát szeretne, válasszon gyárilag tuningolt modellt – például az ASUS GTS 450 TOP kártyáját. A HD5770 kevesebbet fogyaszt, akár olcsóbb, és sok esetben gyorsabb is. Ha nekünk kéne választanunk, hozzátennénk még pár ezer forintot (tényleg nem sokat), és egy GTX 460 768 MB-os videokártyát választanánk, ami nevetve lekörözi az összes HD5700-et és GTS 450-et.

Tesztkonfiguráció
Intel Core i7-980X, ASUS Rampage III Gene, 6 GB Kingston DDR3, Kingston 64 GB SSD, Raptoxx 850W, Win7 x64, ForceWare 258.87 béta, Catalyst 10.8

EGY JÓ SSD ASZTALI SZÁMÍTÓGÉPBE

Az Intel X25-V csak 40 Gbájtos kapacitást nyújt, így elsősorban akkor javasolt, ha adattárolásra egy másik HDD-t használunk.

INTEL X25-V 40 GB (30 EZER FORINT)

	Intel X25-V 40 GB	Referencia
Átlagos olvasási sebesség	166,3 MB/s	111,3 MB/s
Átlagos írási sebesség	40,1 MB/s	110,8 MB/s
Átlagos elérési idő	0,1 ms	14 ms
PCMark Vantage pont	30 082 pont	8663 pont
Kapacitás (valós)	37,3 GB	931,5 GB

Referencia Samsung SpinPoint F3, 1 Tbájt (kb. 19 ezer forint)

HIBRID MEREVLEMEZ NOTEBOOKOKBA

A Seagate Momentus XT egy gyors HDD, köszönhetően a beépített SSD-nek. Jelentősen növeli a notebookok sebességét.

SEAGATE MOMENTUS XT 500 GB (40 EZER FORINT)

	Seagate Momentus XT 500 GB	Referencia
Átlagos olvasási sebesség	75,8 MB/s	80,0 MB/s
Átlagos írási sebesség	79,1 MB/s	79,22 MB/s
Átlagos elérési idő	5,6 ms	12,1 ms
PCMark Vantage pont	13 244 pont	7231 pont
Kapacitás (valós)	465,8 GB	465,8 GB

Referencia Toshiba MK5056GSY 500 GB (kb. 20 ezer forint)

Váltás SSD-re

EXTRA SEBESSÉG MINDEN PC-NEK

A SZÁMÍTÓGÉPEK EGYIK LEGNAGYOBB FÉKJE A MEREVLEMEZ. AZ SSD-K AZONBAN VÉGET VETNEK ENNEK; A PC GURU MEGMUTATJA, HOGY LEHET E MEGHAJTÓK KÉPESSÉGEIT A LEHETŐ LEGJOBBAN KIHASZNÁLNI.

Ma már egyértelműen a HDD-k jelentik a gyenge láncszemet, a hagyományos adattárolók lassítják leginkább a számítógépeket. Szerencsére van megoldás, az SSD-k gyógyírt jelentenek a gondokra. Ezek a flashmemória-alapú adattárolók főleg az elérési idő tekintetében múlják felül hagyományos elődeiket. Segítségükkel a rendszer elindulási ideje akár 40 másodpercre is lerövidíthető, a programok indulása pedig szinte azonnali. Az SSD-k azonban mind a mai napig drágák, annak ellenére, hogy az elmúlt 12 hónap során több gyártó, köztük az Intel is, jelentősen csökkentette a meghajtók gigabájtra vetített árát. A legjobb az, ha egy kisméretű SSD-t a nagyméretű HDD-vel párosítunk, és a rendszert az SSD-re, az adatokat pedig a hagyományos merevlemezre másoljuk. Ebben a cikkben három érdekes eszköz segítségével megpróbáljuk bemutatni az SSD-k előnyeit és hátrányait.

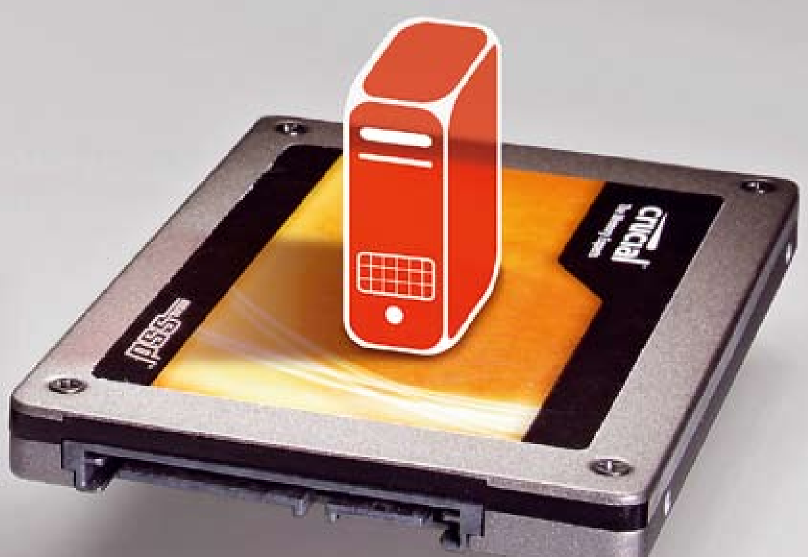
Az első érdekesség az Inteltől érkezett, az X25V széria (a V a névben Value-t jelent) 40 Gbájtos kapacitást akár már 30 ezer forintos árért is kínál. A Seagate Momentus XT termékcsaládba tartozó meghajtók hibrid egységek, ezek az SSD-k sebességét és a normál HDD-k tárolókapacitását kombinálják, relatív jó kompromisszumokkal, már ami a sebesség és az adattároló kapacitás kérdését illeti. Végül, de egyáltalán nem utolsósorban a Crucial C300 vendégeskedett nálunk, amelynek már nem elég a SATA 3 Gbit/s-os interfész, így ez a típus SATA 6 Gbit/s-os csatolót kapott.

A JÓ SSD TUNINGOLJA A PC-T

Az Intel X25V-t a maga 40 Gbájtos kapacitásával elsősorban akkor ajánljuk, ha olcsón szeretnénk a gépünket tuningolni. A teszteléshez használt konfiguráció esetében 83-ról 47-re csökkent a Windows elindításához szükséges időtartam. Az X25-V kiváló elérési ideje továbbá azt is biztosítja, hogy a rendszer akkor sem lassul le, ha a processzor a háttérben más feladatokat is végez, például víruskeresést vagy fájlmásolást. Ahhoz, hogy az SSD jelentősen növelje a gép sebességét, szükséges, hogy a Windows az új meghajtóra legyen telepítve. Ez normál esetben persze nem járható út – vagy igen, de nagyon lassan és persze körülményesen. Viszont cserébe egy „tiszta" rendszert kapunk.

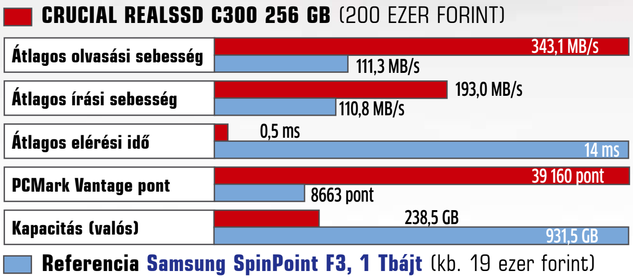
A 40 Gbájtnál kisebb méretű partíciók esetében lehetőség van a fontosabb adatok klónozására is. A Drive-Image XML nevű alkalmazással például megoldható az adatok klónozása, a program pedig elég hatékonyan működik, mert a Windows beépített shadow copy funkcióját használja feladatának elvégzéséhez. Sőt, segítségével akár még a működő rendszert is átmásolhatjuk, igaz, ez egy kis többletmunkát is igényel: a másolás végeztével állítsuk át a BIOS-ban a bootsorrendet, majd indítsuk el a gépet a Windows 7 telepítő DVD-ről. A telepítés helyett válasszuk a rendszer helyreállítása lehetőséget.

Az Intel meghajtójának ugyanakkor van egy gyenge pontja, az írási sebesség tekintetében le van maradva; 40 MB/s-os tempója kb. fele annak, mint amit a Seagate hibrid meghajtója nyújtani tud. Ez a paraméter azonban normál esetben kevésbé fontos,



EXTRÉM SSD JÁTÉKOSOKNAK

A Crucial C300 túllépte a SATA 3 Gbit/s interfész képességeit, tempóját főleg a játékosok tudják kihasználni.



A NOTEBOOK-MEGOLDÁS

A Seagate hibrid merevlemeze, a Momentus XT az SSD-k sebességét és a HDD-k adattároló kapacitását kombinálja.
❶ A hibrid meghajtó fogadja az adatot a SATA interfészen keresztül. ❷ A fájlok a mágneses elven működő egységre (a hagyományos HDD-re) kerülnek, ami a fő adattároló. ❸ Az olvasási műveletek közben a HDD méri, hogy az egyes adatblokkokra milyen gyakran van szükség. ❹ A gyakran használt adatokat a kontroller átmásolja az SSDre, ahonnan később sokkal könnyebben elérhetők. Sajnos az SSD kapacitása véges, csak 4 Gbájt). ❺ A Momentus XT SSD részlegének teljes területét a fenti logika alapján tölti fel a meghajtó, így az mindig a leggyakrabban használt adatokat tárolja. ❻ Amikor szükség van rá, a Momentus XT éppen úgy szállítja az adatokat az operációs rendszer felé, mint a hagyományos HDD-k – persze sokkal gyorsabban.

mert a telepítés után a rendszer sebességét alapvetően az olvasási tempó és az elérési idő határozza meg.

KOMBINÁLT MEGOLDÁS

Amikor notebookokról esik szó, be kell látnunk, hogy ezek a gépek a merevlemez sebessége miatt még jobban szenvednek, mint az asztali gépek. A notebookokba olyan meghajtók kerülnek, amelyek elsődleges tulajdonsága az, hogy keveset fogyasztanak (és nem hangosak) – következésképpen nem lehetnek már annyira gyorsak sem, mint egy sima asztali gépbe szánt HDD.

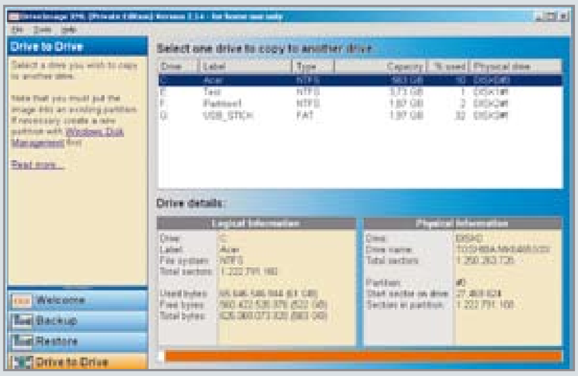
A Seagate merevlemez-sorozata, a Momentus XT (az 500 Gbájtos változat kb. 40 ezer forintba kerül) változást ígér. A Momentus XT egy gyors notebook-merevlemez, amelynek a készülékházában egy 4 Gbájtos SSD is helyet kapott, ami tulajdonképpen cache-ként funkcionál. Az első hibrid meghajtókat még a Vista idejében kellett volna piacra dobni, de az előzetes tesztek miatt (ahol a konstrukció nem úgy teljesített, mint várták) a típus végül nem terjedt el. A Momentus XT teljesítményével azonban elvileg nem lesznek gondok, mert egy egyszerű, de hatékony algoritmus tölti fel a cache-t (azaz mondja meg, hogy mikor mely adatok a merevlemez melyik részébe kerülnek).

Tipp: Aki lecseréli a notebookban található HDD-t egy Momentus XT-re, jól jár, ha vesz egy USB-s vagy eSATA-s tokot a régi HDD számára, mert így egy füst alatt egy külső meghajtóra is szert tehet. A csere végeztével ne felejtsük el, hogy az adatokat ez esetben is át kell mozgatnunk az új meghajtóra! Kísérletképpen egy Fujitsu notebookból szereltük ki a HDD-t, és ennek a helyére építettük be a Momentus XT-t. Az eredeti HDD-vel a Windows 7 bootideje 107 másodperc volt, míg a hibrid meghajtóval mindössze 60 – de csak azután, hogy a rendszert néhányszor elindítottuk, hogy a elektronika meg tudja tanulni, mely adatok a fontosak. Erre a Seagate meghajtójának működési elve miatt van szükség, ugyanis a meghajtó minden adatot a hagyományos merevlemezre ír ki, majd figyeli, hogy az adott szektorokhoz milyen gyakran kell hozzányúlni. A leggyakoribb adatokat ezután az elektronika átmásolja az SSD-re, ahonnan sokkal rövidebb idő alatt be lehet őket tölteni. Ez a funkció független az operációs rendszertől, akár Windows XP vagy Linux alatt is működik. A működési elvből nyilvánvalóan következik, hogy a hibrid meghajtó nem tudja mindig azt a teljesítmény nyújtani, mint amire egy SSD képes, az Intel X25-V-vel például notebookunk 47 másodperc alatt indult el, közel 25%-kal gyorsabban, mint a hibrid meghajtóval. Viszont az egyértelmű, hogy a hagyományos merevlemezekhez képest nagy a fejlődés, a PCMark, ami a valós használatot szimulálja, kétszeres tempót mutat éles környezetben (HDD vs. hibrid HDD). Mellesleg éppen ekkora a különbség az Intel SSD-je és a Seagete hibrid merevlemeze között is. A dolog könnyen megérthető, hiszen a Windows számtalan kis fájlt (DLL-ek, registry-bejegyzések, ikonok stb.) tölt be a mindennapi működés során, ahol a gyors elérési idő többet nyom a latban, mint a gyors fájlmásolási képesség. Alkalmazások futtatásakor (ugyancsak a PCMark szerint) a Seagate hibrid meghajtója ötször gyorsabb egy normál merevlemeznél, ugyanakkor csak feleolyan tempóra képes, mint egy SSD.

AZ SSD-K FŐLEG AZ ELÉRÉSI IDŐ TEKINTETÉBEN MÚLJÁK FELÜL HAGYOMÁNYOS ELŐDEIKET

Kevésbé fontos, de azért nem elhanyagolható szempont, hogy az SSD-k nem zajosak – nos, e tekintetben a Seagate Momentus XT megbukik, hiszen egy teljesen átlagos notebook-HDD működik benne, tehát nem lehet a hagyományos merevlemezeknél halkabb. Emellett a fogyasztása sem éppen ideális, mert egy helyett kettő eszköz működik benne; üresjáratban 1,2 wattot, működés közben 2,7 wattot eszik, ami nagyjából azonos egy 7200 rpm-es notebook-HDD fogyasztásával. Ez kismértékben nyilván kihat a hordozható gépek üzemidejére is, de a különbség nem drámai.

EASY TRANSFER
Ennek a szoftvernek a DriveImage XML eszközével könnyen átmásolhatjuk az operációs rendszer fájljait az SSD-re, akár működő Windows alatt is



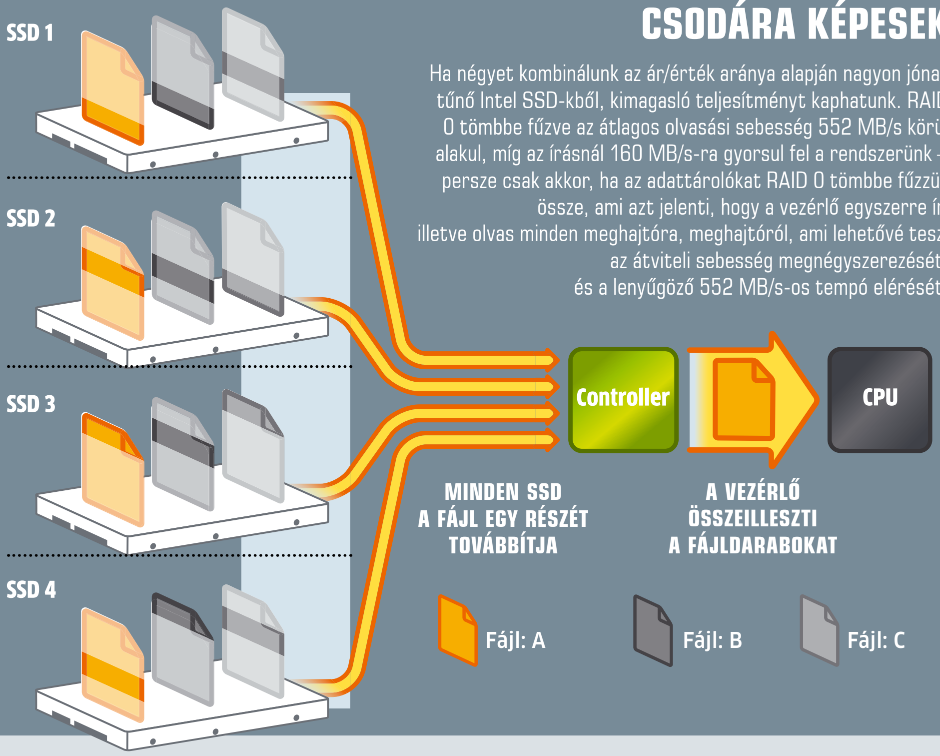
TURBO-SSD-VEL HATALMAS TELJESÍTMÉNY

A Crucial készíti otthonra az egyik leggyorsabb SSD-t, amelynek nemcsak tempója, hanem ára is magas: 180-200 ezer forintot kell érte fizetni. Ezért cserébe 256 Gbájtos kapacitást és elképesztően magas, 343 MB/s-os adatátviteli sebességet kapunk – amit a sztenderd SATA 3 Gbit/s-os interfész már nem is tud kiszolgálni. Erre a meghajtóra SATA 6 Gbit/s-os interfész került, ami akár 600 MB/s-os adatátviteli sebesség elérését is lehetővé teszi. A meghajtó teljesítményéből még a játékosok sokat profitálhatnak, a Crysis pályabetöltése például 34-ről 19 másodpercre gyorsult tesztgépünkben. Ennek a meghajtónak nagy hátránya, hogy nemcsak megvásárolni drága, de gépet köré építeni sem olcsó, mert a SATA 6 Gbit/s még nem annyira elterjedt, így csak a felsőkategóriás alaplapokon található meg. Az Intel egyébként natív támogatást nem is nyújt egyelőre, így az alaplapgyártóknak extra chipet kell alkalmazni. A Crucial SSD-je még az Intel SSD-jénél is sokkal gyorsabbnak bizonyult, de csak megfelelő körülmények között, azaz abban az esetben, ha nemcsak az elérési idő, hanem az adatátviteli sebesség is sokat számít az adott helyzetben. A PCMark szerint a különbség másfél-kétszeres, természetesen a Crucial C300 javára.

És egyébként még mindig lenne tovább; a vállalati környezetbe szánt, sokszor kis kapacitású, de SLC cellás felépítésük miatt hallatlanul gyors SSD-k még a fenti példányt is legyorsulják – viszont cserébe már a 32 Gbájtos verziókért is 100 ezer forint feletti összeget kell letennünk a kasszánál. Ezek a meghajtók azonban otthonra nem ideálisak, mert kevés adat fér rájuk, így például a játékokkal nem használható ki a tempóbeli előnyük.

NÉGY SSD: SEBESSÉG TERÉN EGYÜTT CSODÁRA KÉPESEK

Ha négyet kombinálunk az ár/érték aránya alapján nagyon jónak tűnő Intel SSD-kből, kimagasló teljesítményt kaphatunk. RAID 0 tömbbe fűzve az átlagos olvasási sebesség 552 MB/s körül alakul, míg az írásnál 160 MB/s-ra gyorsul fel a rendszerünk – persze csak akkor, ha az adattárolókat RAID 0 tömbbe fűzzük össze, ami azt jelenti, hogy a vezérlő egyszerre ír, illetve olvas minden meghajtóra, meghajtóról, ami lehetővé teszi az átviteli sebesség megnégyszerezését, és a lenyűgöző 552 MB/s-os tempó elérését.



RAID TÖMB SSD MEGHAJTÓKBÓL

Természetesen nemcsak a hagyományos merevlemezeket lehet RAID tömbbe fűzni, hanem az SSD-ket is. Az ötlet – figyelembe véve, hogy az SSD-k eleve sokkal többet nyújtanak, mint egy HDD – valahol bizarr, de szükség lehet rá, ha extra nagy írási és olvasási sebességet akarunk biztosítani (pl. filmek vágásához). Aki SSD RAID megoldásban gondolkodik, annak jó hír, hogy nem feltétlenül kell sokat szerelnie, mert több gyártó is van, aki már eleve RAID tömbbe fűzve árulja portékáját. Méregdrágán, tegyük hozzá. Mi a tesztlaborban a csináld magad módszert próbáltuk ki, és négy Intel X25-V-t fűztünk össze. Az eredmény nem meglepő, a négy SSD sebessége összeadódott, így 40 helyett 160 MB/s-ra változott a folyamatos írási sebesség. Két Crucial meghajtóval persze még gyorsabb, 552 MB/s-os tempót is sikerült elérnünk. Az inteles konfiguráció még mindig nem drága, 120 ezer forintból kijön, ami majdnem fele annak, mint amit a Crucial SSD-ért fizetnünk kell. A RAID rontja az elérési időt, de az SSD-k természetesen továbbra is magasan jobbak a hagyományos merevlemezeknél. Az inteles konfiguráció esetében 0,137 ms-ot, a két Crucial meghajtót használó RAID tömbnél pedig 0,457 ms-ot mértünk, míg egy normál asztali vagy notebook-HDD elérési ideje 12-15 ms.

A LEGJOBB MEGOLDÁS AZ, HA EGY KISMÉRETŰ SSD-T EGY NAGYMÉRETŰ HDD-VEL PÁROSÍTUNK.

Nyilván az SSD RAID-nek is megvan a maga hátránya: a magas ár mellett figyelni kell arra is, hogy a négy SSD-nek el is kell férnie valahol, megfelelő számítógépházra is szükség lesz tehát. Emellett gond lehet az is, hogy a legtöbb alaplapon csak hat SATA interfész található, amiből ha négyet lefoglalunk a RAID számára, akkor már csak kettő marad további egységek, például egy 2 Tbájtos HDD vagy a Blu-ray kombó számára. Négy 40 Gbájtos SSD helyett így célszerűbb például két 80 Gbájtossal dolgozni.

NOTEBOOK-HDD CSERÉJE SSD-RE (ASZTALI PC-K ESETÉBEN IS HASONLÓAN MŰKÖDIK)

Mielőtt SSD-t vásárolnál, ellenőrizd, hogy a noteszgéped SATA interfészt tartalmaz-e. Ezt az eszközkezelővel is megteheted. Tipp: A régi HDD-t építsd be egy USB-s tokba, így a cserével egy külső HDD-re is szert tehetsz.

1. A KÉSZÜLÉKHÁZ FELNYITÁSA
Típustól függően le kell szedni a notebookról a HDD-nyílás takarófedelét vagy ennek hiányában a teljes hátlapot.

2. AZ SSD BEÉPÍTÉSE A KERETBE
A könnyebb szerelhetőség érdekében sokszor először egy keretbe építik a HDD-t; vegyük ezt ki, majd cseréljük ki benne a HDD-t az SSD-re.

3. UTOLSÓ SIMÍTÁSOK
Óvatosan csúsztassuk vissza a HDD-t (a tokkal együtt) a helyére, majd csavarozzukvissza takarólemezt (vagy a hátlapot).

AMD: buldózerrel az Intel ellen

ÚJ PROCESSZOROK A LÁTHATÁRON

[ÍRTA MARTINM] **Jövőre minden megváltozik! Az AMD magabiztosan állítja, hogy Bulldozer processzora egyszerűen lesöpri az Intelt a porondról. A technológia adott, a háttér megvan, de ehhez az Intelnek is lesz néhány szava...**

Még 2007-ben az AMD nagyon büszkén jelentette be legújabb fejlesztését. A Bulldozer egészen más szemszögből közelíti meg az x86-os CPU-k világát, ami miatt akkor az AMD magabiztosan hitte, hogy komolyan leelőzheti az Intelt minden fronton. Aztán teltek a hónapok, majd az évek, és 2009-ben nem kaptuk meg az Intel-verőként beharangozott Bulldozert. Noha az AMD az alsó- és középkategóriában mind a mai napig stabil pozíciót tudhat magáénak, a K7-es alaparchitektúra foltozgatása még hat maggal sem volt elég ahhoz, hogy versenyre kelhessen az Intel kétévente megújuló processzoraival.

BULDÓZERREL A PORCELÁNBOLTBA

A (papíron) bemutatott Bulldozer már nem teljes frontos támadás az Intel ellen, kifejezetten szerver- és asztali platformokra készül, a mobil szegmensben pedig a Fusion projekt és a Bobcat CPU fogja megnehezíteni az Intel dolgát. Az új mikroarchitektúrával az AMD továbbra is a párhuzamosítás mellett tette le voksát, vagyis a Bulldozer azzal ér el nagyobb számítási teljesítményt, hogy még több utasításszálat hajt végre párhuzamosan. Természetesen emellett az IPC mutató is fontos marad (Instructions Per Clock), így a végrehajtó egységek felépítését is alaposan átszabták az AMD mérnökei.

A Bulldozer az Intel Core i CPU-khoz hasonlóan moduláris felépítésű, azaz könnyedén lehet skálázni a magok számát és az egyéb részegységeket is. A processzor egy alapegysége a Bulldozer modul. Ennek érdekessége (és ez a kulcsa az új felépítésnek), hogy az eddig megszokott felépítésekkel ellentétben fizikailag két, komplett integer végrehajtó egysége van, ám lebegőpontos egységből és egyéb kiszolgáló egységekből (például Fetch, dekódoló, L2 cache) továbbra is csak egyet-egyet találunk benne. Ennek két nagyon fontos előnye is van: kevesebb tranzisztor kell, mint a mag komplett duplázásakor, azonban nyilvánvalóan nagyobb a teljesítmény, mintha csak virtuálisan dupláztták volna meg a végrehajtó egységek számát (à la Intel Hyper-Threading technológia). Az AMD szerint mindössze 12%-kal növeli meg a Bulldozer modul fizikai méretét és a tranzisztorok számát a második egység. A lebegőpontos rész két darab, egyenként 128 bites részre van osztva, ám az AMD már készül az Intel Sandy Bridge CPU-jára, amiben 256 bites egységek lesznek: a Bulldozernél párosítható is ez a két egység, így modulonként itt is megkapjuk a 256 bites lebegőpontos végrehajtási lehetőséget. Kifejezetten az IPC érték növelésére került a Bulldozer modulokba a három helyett immáron négyutas dekóder rész, három különálló időzítő, hosszabb futószalag, AVX kiegészítés, okosabb elágazás-előrejelző, fejlettebb energiagazdálkodás, Core Turbo technológia és még rengeteg újdonság.

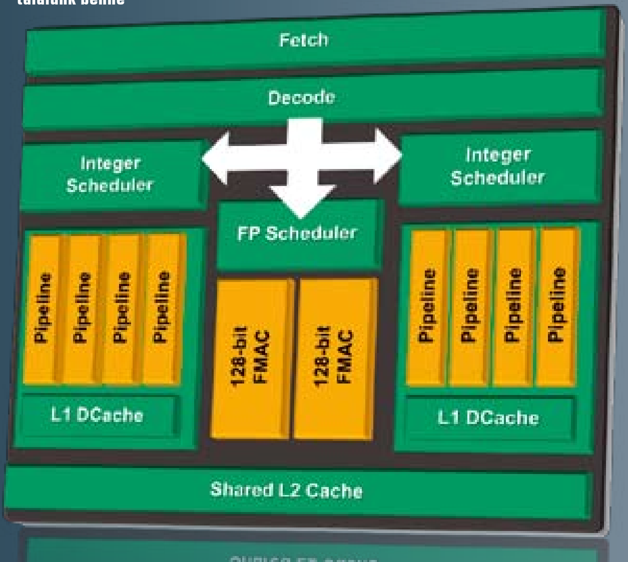
A Bulldozer kódnevű építőkockából az AMD már első nekifutásra is legalább négyet (asztali változat), vagy akár nyolcat is (szerver) szeretne egyetlen lapkára zsúfolni: ez az AMD értelmezésében 8-16 magos CPU-kat jelent.

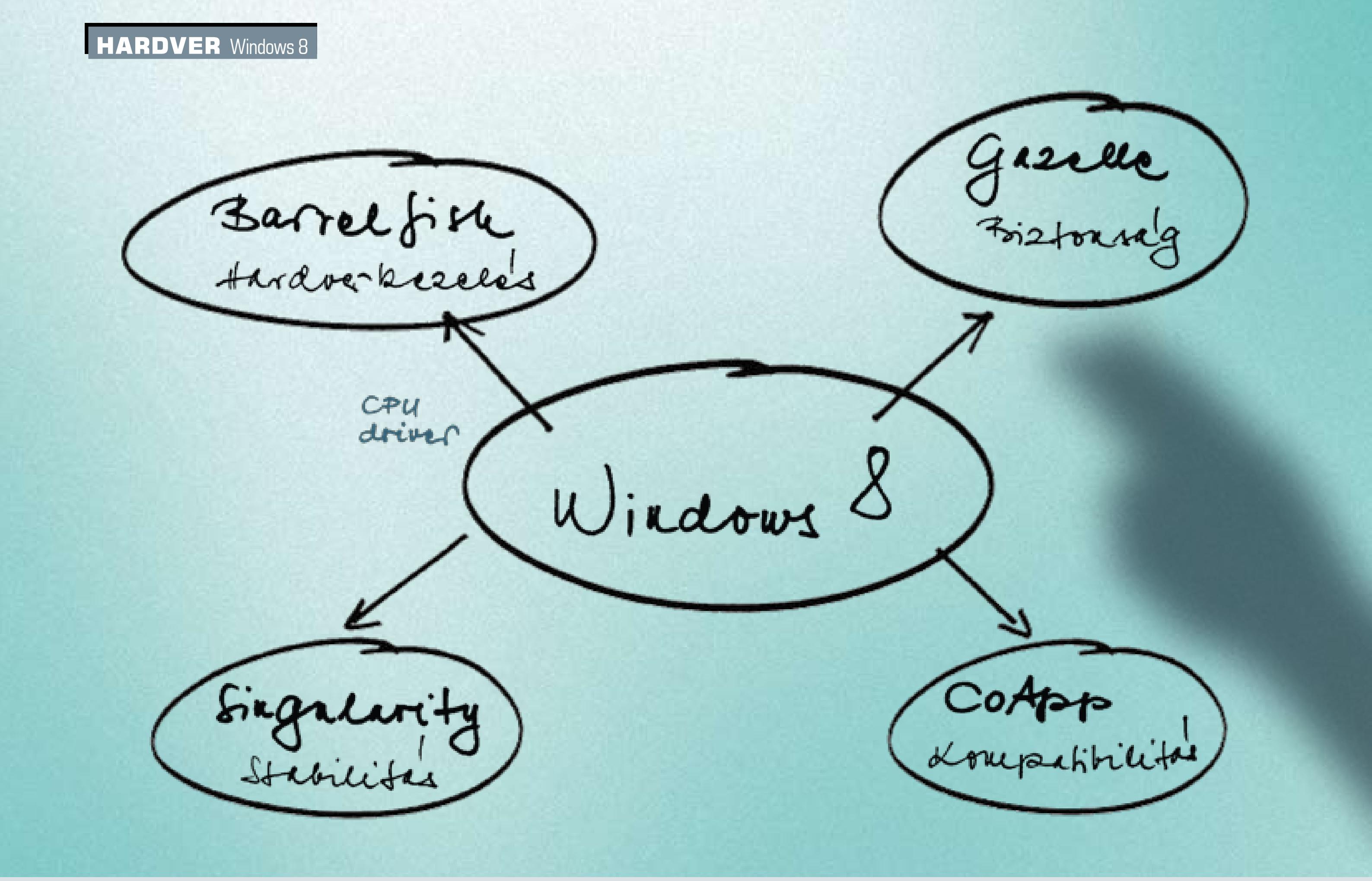
MINDENT EGY LAP(KÁ)RA

A Bulldozer modulok mellett az integrált memóriavezérlő is fejlődik, méghozzá sebességben (DDR3-1600-1866 MHz) és szerver változatnál valószínűleg a csatornák számában is. AMD-nél újdonság, hogy az Intel LGA1156-os platformjához hasonlóan az északi híd többé nem az alaplapon, hanem a CPU lapkáján kap helyet, így a PCI Express vezérlő is közelebb kerül a központi egységhez. A továbblépés nem lenne lehetséges 45 nm-es gyártástechnológia mellett, így a GlobalFoundries a Bulldozer chipeket már 32 nm-en fogja gyártani. Persze mindettől még nem ijedt meg az Intel, mert jövő év közepén, a Bulldozerek támadásakor már nem a mai processzoroknak kell majd állniuk a sarat, hanem az új generációs Sandy Bridge-nek, ami néhány nagyon fontos újdonságot és a mai generációhoz képest is látványosan nagyobb teljesítményt hoz majd (arról nem is beszélve, hogy az intelnek már kész, működő prototípusai vannak az SB-ből).

S ne feledjük a Bobcat fejlesztést sem, ahol kifejezetten az alacsony fogyasztást tartja szem előtt az AMD. A mindössze 1, maximum 10 wattot fogyasztó mobil CPU teljesítményét nagyjából a mai CULV processzorokéval lehet majd összemérni, vagyis az Atomnál sokkal erősebb, többmagos CPU-król van szó. A Bobcat fejlesztés emellett az egyik alapköve a Fusion projektnek, ahol egy hatékony x86-os SoC (System on a Chip) megépítése a cél.

A processzor egy alapegysége a Bulldozer modul, aminek fizikailag két, komplett integer végrehajtó egysége van, ám lebegőpontos egységből és egyéb kiszolgáló egységekből továbbra is csak egyet-egyet találunk benne





AZ ELSŐ INFORMÁCIÓK
WINDOWS 8

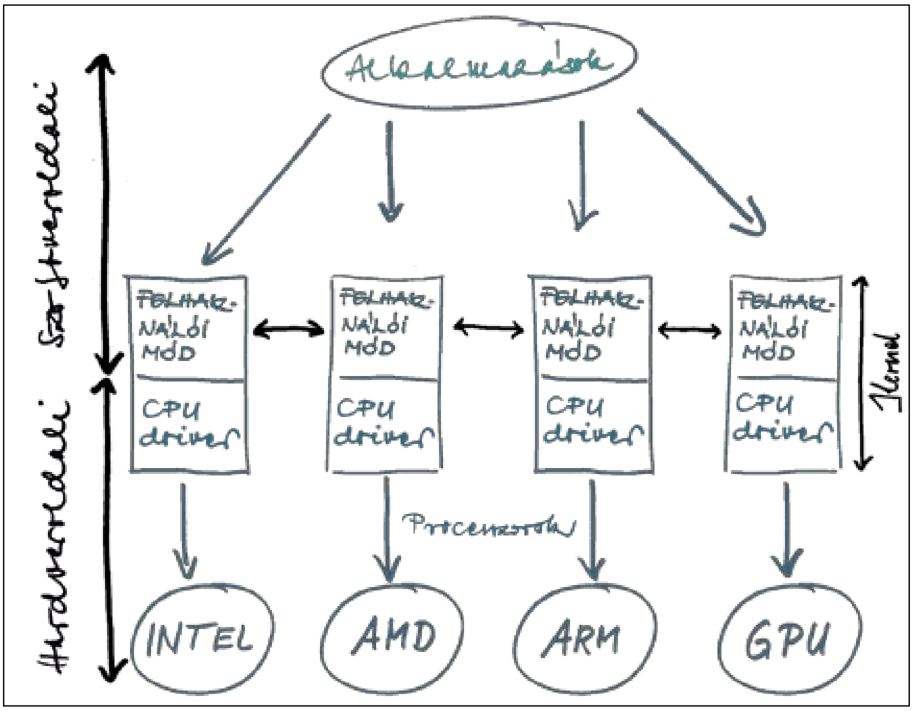
A Microsoft felülmúlhatja a Win7 sikerét az utóddal. A titkos fejlesztői laborokban izgalmas technológiák születnek az új operációs rendszerhez.

Az évente megrendezett Microsoft PDC (Professional Developer Conference) konferencián idén izgatott légkör uralkodott. Sajnos azonban a Windowsok fejlesztéséért felelős vezető, Steven Sinofsky nyilatkozata mindenkit lelombozott. Amikor a riporter megkérdezte tőle: „Mik a tervei a Windows 8-ra nézve?", Sinofsky elnémult, és csupán ennyit felelt: „Windows 8? Nem tudom, miről beszél, én nem mondtam semmit!" A hallgatás azonban sokat jelent a Microsoftnál: biztosra vehetjük, hogy már javában készül az új rendszer. A technológiák többsége még csak tervezőasztalon, kezdetleges változatban létezik, ám néhány fontos újításnak a működése prezentációkból és blogbejegyzésekből már kiszivárgott. Két ilyen forrás már a lehetséges megjelenési dátumokat is előre vetítette, amikből biztosra vehető, hogy a Microsoft már javában a következő Windowson dolgozik. Egy exalkalmazott blogjában olvasható volt a 2011. július 1-jei dátum mint a bétás kódok kiadásának kezdete, egy prezentációban pedig benne felejtették az RTM (Ready To Manufacture) változat tervezett megjelenési idejét, 2012-t.

Új alapokra van szükség, mivel a windowsos gépek piacát több új hardver is veszélyezteti. A klasszikus windowsos hardverplatform piaca csökken, és előtérbe kerülnek az iPad-szerű táblagépek, a nagy kijelzővel szerelt okostelefonok és mobil eszközök. Ezek pedig nagy többségükben már nem x86-os Intel vagy AMD processzort használnak, hanem például ARM-ot, amin nem fut egyetlen PC-s Windows rendszer sem. Az Intel ugyan hamarosan megjelenik ezen a piacon egy x86-kompatibilis ultramobil processzorral (Moorestown kódnevű Atom Z600), ám ez a CPU már merőben eltér a klasszikus x86-os CPU-któl. A Microsoft időben felismerte mindezt, és komoly lépéseket tett, hogy

BARRELFISH: SOKMAGOS KÖRNYEZETHEZ IDEÁLIS

AZ ÚJ OS-NEK MINDEN CPU-MAGRA JUT EGY KERNELMAGJA, ÉS MINDEN PROCESSZORTÍPUSHOZ EGY SPECIÁLIS DRIVERE. ENNEK KÉT ELŐNYE IS VAN: ELŐSZÖR IS KÉPES AKÁR TÖBBFÉLE PROCESSZORON IS PÁRHUZAMOSAN FUTNI EGY RENDSZER, MÁSODSZOR AZ EDDIGI WINDOWSOKKAL (ÉS MÁS RENDSZEREKKEL) ELLENTÉTBEN SEBESSÉGE A PROCESSZORMAGOK SZÁMÁVAL LINEÁRISAN NÖVEKSZIK.



PROGRAMFUTTATÁS Amint a szoftver több programszálat vagy folyamatot indít, a különálló rendszermagok összegyűjtik ezeket, majd egymás közt szétosztva, a lehető leghatékonyabban, párhuzamos munkavégzéssel hajtják végre.

SOKMAGOS CPU Az OS külön-külön kerneleket társít az egyes processzormagokhoz. Alkalmazás kizárólag felhasználói módban futhat, a hardveroldalon pedig a kernelek egymással kommunikálnak, hogy éppen melyik CPU-magon melyik folyamat végrehajtása folyik.

ELTÉRŐ TÍPUSÚ CPU-K A hardveroldali OS gondoskodik róla, hogy minden CPU-hoz a megfelelő kernelt rendelje. A Barrelfish párhuzamosan többféle processzormagot is kezel, és megfelelő kernellel rendelkezik grafikus chipekhez is a megfelelő erőforrás-elosztás érdekében.

a Windows 8 sikeresen helytálljon megjelenésekor. Négy olyan fejlesztést mutatunk be, amik a cég laboratóriumaiban végzett számtalan projekt közül a legérdekesebbek.

BARRELFISH RENDSZERFELÉPÍTÉS: BÁRMILYEN HARDVEREN FUT

A Barrelfisht a Microsoft a Zürichi Egyetemmel közösen fejlesztette, és eredetileg nem volt tervbe véve, hogy ez lesz az alapja a Windows 8-nak. A Barrelfishnek van egy különleges tulajdonsága: rengeteg kernelje, vagyis magja van, és bármilyen processzoron, egyszerre akár többféle magon is képes hatékonyan futni. Ebbe beletartozik az összes x86-os CPU, a mobil eszközöket hajtó ARM és a videokártyákon megtalálható GPU is. A fejlesztők ezt multikerneles operációs rendszernek nevezik, ami merőben eltér a ma használatos monokerneles OS-ektől (Linux, Windows, OS X). A Barrelfish minden egyes processzormaghoz külön-külön kernelt rendel, a különálló magok pedig egy hálózat végpontjaiként, szervezetten dolgoznak párhuzamosan egymás mellett.

Minden végpont két modulból áll: egy felhasználói módú rész megkapja az oprendszertől a feladatot, amit vagy megtart saját magjának, vagy továbbad más végrehajtó egységnek – ez minden kernelben egyforma. A másik modul a hardverrel való kommunikációért felelős, így legjobban CPU-driverként lehet értelmezni. Ez már minden magnál eltérő attól függően, hogy az adott hardver éppen milyen típusú. Itt eltérőek az utasításkészletek, a végrehajtás szervezése, akár a memóriaelérés is. Ez a jelenlegi állapotban lehet Intel vagy AMD x86-64-es CPU (az Intel és AMD is egymástól eltérő), ARM avagy GPU.

„WINDOWS 8? NINCS SEMMI MONDANIVALÓM RÓLA"
STEVEN SINOFSKY, VEZETŐ WINDOWS-PROGRAMOZÓ

Az erőforrás-elosztás teljesen más, mint a Windows 7-ben. A Microsoft erőteljesen optimalizálta a Win7 erőforrás-elosztásért felelős részét, így többé nem feleslegesen kidobott pénz a 8, vagy akár a 16 processzormag alkalmazása. A Windows 7 papíron akár 256 különálló processzormagot képes kezelni, ami (ma még) hatalmas szám, ám minél több CPU-t pakolunk a Windows 7 alá, annál kisebb nyereséget látunk teljesítményoldalon. A Barrelfish működése ezzel szemben teljesen más. Mindegyik kernel egyetlen processzormagért felelős, továbbá egymással folyamatosan kommunikálnak, hogy felgyorsítsák például a távoli eljáráshívásokat. Ehhez egy elkülönített, közösen elérhető memóriaterület is a kernelek rendelkezésére áll, így nincsen felső határa a lehetséges processzormagok számának. Még nagyobb előnye az új megközelítésnek, hogy a CPU-magok számának növelésével a rendszer teljesítménye (közel) lineárisan növekszik.

Ezt láthatjuk viszont a Windows 8-ban: A Barrelfish több ötlete is a távoli jövőbe mutat, ám két nagyon fontos elemét biztosan viszontláthatjuk majd a Win8-ban. A Barrelfish multikernel felépítésével nagyon könnyű a Windows 8-at más platformokra átültetni úgy, hogy közben megmarad a teljes programkompatibilitás. Az új elgondolás szerint a GPU is egy önálló processzormag saját kernellel, ezáltal az erős grafikus chipeket végre teljes mértékben ki lehet használni, és programozásuk is sokkal egyszerűbb lesz, mint a ma ismert módszerekkel.

SINGULARITY OS: A RENDSZER, AMI SOHA NEM FAGY LE

Mióta a Windows megjelent, védjegyévé vált a kék halál, amit akkor látunk, ha végzetes hiba történik a rendszerben. Szerencsére a Windows 7-nél már csak nagyon-nagyon ritkán találkozhatunk ilyennel, de még mindig többször, mint a Singularityben, ahol a teljes rendszerlefagyás egyszerűen értelmét veszti. A Microsoft fejlesztője, Galen Hunt elmondása szerint „akár ellenséges környezetben" is használható marad a Singularity, mégpedig egy roppant fontos újítás eredményeként. Minden futó folyamatot és szolgáltatást teljesen elszeparál egymástól a rendszer már szoftveres szinten, így a hardverelérés is teljesen izoláltan történik. Ez azonban csakis olyan programoknál működik, amik saját futtatási környezettel rendelkeznek. Ilyenek a .Net és a Java alkalmazások. Itt az is biztosítva van, hogy az alkalmazás ne törjön át a futtatási környezeten például egy puffer-túlcsordulásos trükköt alkalmazva. Ezzel a kártékony szoftvereket is hatástalanítja a Singularity, de sajnos hiába hangzik jól, nem kivitelezhető 100%-ban. A Windows esetében ugyanis a legtöbb népszerű program még mindig C/C++ nyelveken íródik, mivel ezek a direkt hardverelérés következtében sokkal jobb teljesítményt ígérnek, mint a külön futtatási környezetben futó alkalmazások.

A Windows 7 amennyire lehetséges, megvédi magát az ilyen programoktól azzal, hogy csak korlátozott engedélyeket ad a CPU felhasználói módú direkt elérésekor. Persze már magában ez a korlátozás is némi lassulással jár(hat). A Singularitynél ez kiküszöbölhető lenne azáltal, hogy itt minden futtatási környezet az eddigieknél közelebb kerülhetne a hardverréteghez, ezáltal elérhető lenne a C-közeli teljesítmény szeparált futtatási környezetben is.

Ezt láthatjuk viszont a Windows 8-ban: Ma a Windows csakis a hardver közeli szoftvereket (pl. driverek, rendszerfolyamatok) futtatja kernel módban. Az alkalmazások elszeparálásával elérhető lenne, hogy általános szolgáltatások és programok is erre az alacsony szintre költözzenek. Ez lehetne például az ActiveX-ért felelős COM-interfész, amit azonban előbb egy futtatási környezetbe kéne átültetni (pl. .Net). Az eredmény egy stabilabb, de továbbra is gyors rendszer volna, amit már nagyon nehéz lenne térdre kényszeríteni.

GAZELLE BÖNGÉSZŐ: VÉDVE MINDEN WEBES TÁMADÁSTÓL

A mai rendszerek központi eleme a böngésző, ami egyben az egyik legveszélyesebb behatolási pontja a vírusoknak. Nem csoda hát a böngészők kiélezett versenye. Az IE9 már az idei év végére elkészül, így várhatóan az IE10 lesz a Windows 8 integrált böngészője. A Helen J. Wang által vezetett csapat fejlesztésében készülő Gazelle egy új elgondoláson alapszik, ami nem csupán a webes tartalom kódját vizsgálja, hanem annak származási helyét is. A Gazelle villámgyorsan kezeli a megbízható weboldal JavaScriptjét, ugyanakkor a weboldalon megjelenő, de külső domainről érkező kódokat más, korlátozott jogokkal rendelkező folyamatokként futtatja. A Gazelle felépítésében leginkább egy miniatűr oprendszerre hasonlít, amit fejlesztési kódneve (ServiceOS) is jól mutat. Érdekes, hogy a Gazelle például exe fájlok futtatására is alkalmas, amikkel akár hardvererőforrás (GPS-vevő, webkamera) is elérhető biztonságosan.

Ezt láthatjuk viszont a Windows 8-ban: A Gazelle biztonsági részei és speciális tulajdonságai messzire mutatnak, ám ezeket némileg megszelídítve könnyen elképzelhető, hogy az IE10 motorját a Gazelle adja majd.

ALKALMAZÁSKEZELÉS: NINCS TÖBBÉ INKOMPATIBILITÁS

A programok 95%-a Windowshoz készül, hiszen a PC-k 95%-án ilyen OS fut, de a szoftvertámogatás sokszor komoly nyűg, és az ingyenes programok készítői is jobban kedvelik a nyitott platformokat (pl. Linux). Több programozó is állítja, Linuxra fejlesztett programjának Windowsra való átültetése egy rémálom: a működéshez sokszor egy rendszerbeli DLL funkciója szükséges, ám azt senki nem garantálja, hogy az minden Windowson ugyanúgy működik. Garrett Serack, a CoApp fejlesztője állítja, meg tudja oldani ezt a problémát. Az alapötlet már ismert a Linuxból: csomagkezelő-alapú szoftverkörnyezet, méghozzá nyílt forráskóddal. A CoApp alapja a Windows Side-by-Side (WinSxS), amivel biztosítható, hogy az egyes rendszerek DLL-jei tökéletesen működjenek egymás mellett, a telepített szoftver pedig kiválaszthatja, éppen melyik verzióval kíván dolgozni. A CoApp másik erőssége, hogy akár forráskódban érkező programokat is képes a futtató gépen lefordítani, majd minden, általa kezelt programot frissen is tart a központi frissítéskezelő segítségével.

Ezt láthatjuk viszont a Windows 8-ban: A CoApp nemcsak a Windows 8 fontos építőeleme lehet, de egy új, sokplatformos App Store is. A készítők már dolgoznak azon, hogy XP-ig visszamenőleg minden Windowson elérhető legyen a CoApp, a Windows 8-cal pedig az ARM-világ is megnyílhat az új ingyenes alkalmazásokat előtérbe helyező CoApp előtt. Milyen szép is lenne, hogy akár egy napon belül eljuthatna minden felhasználóhoz a biztonsági rések befoltozása.

Összegzés: A Microsoft több ígéretes projektet is elindított, amik komolyan javíthatják a windowsos platformot: gyorsabb, stabilabb, rugalmasabb, biztonságosabb működés – ezeket kell hoznia a Windows 8-nak. Ha pedig mindez a kompatibilitás megtartásával skálázható lesz okostelefonoktól a szerverekig, garantált a Windows 8 elsöprő sikere.

WINDOWS 8: ÚJ TECHNOLÓGIÁKRA FELKÉSZÍTVE

Mivel a Windows 8 gyökeresen más lesz, a Microsoftnak lehetősége van végleg szakítani a megbízhatatlan, elavult technológiákkal. Végre-valahára.

64 BIT 32 HELYETT: A Win8 talán már kizárólag 64 bites változatban lesz elérhető. Ennek ellenére a 32 bites alkalmazások még gond nélkül futhatnak majd.

EFI A BIOS HELYETT A BIOS utódját, a megbízhatóbb és sokkal többre képes EFI-t már kezelik a 64 bites Windowsok (Vista és Win7). A Windows 8 már megkövetelheti a hardvergyártóktól az EFI-kompatibilis hardvert.

.NET A COM HELYETT: A programok még manapság is a COM-felületet használják a rendszerrel való kommunikációhoz. Az adatbiztonságot igénylő programok, mint például az ActiveX sokkal biztonságosabbak lennének .Net környezetben.

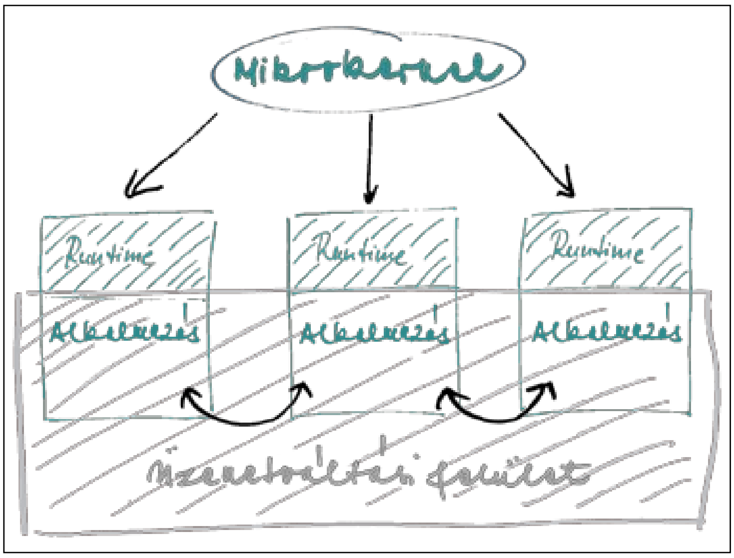
MF A DIRECTSHOW HELYETT: A Windows 8-tól kezdődően a videólejátszás már kizárólag Media Foundationön (MF) keresztül működhetne, a ma használt DirectShow helyett. Ez jobb teljesítményt és stabilitást garantál, köszönhetően a teljes körű hardveres (GPU) gyorsításnak.

SINGULARITY: STABIL RENDSZER

A SINGULARITY NEM ISMERI A KÉK KÉPERNYŐS FAGYÁST, ÉS KÁRTEVŐ SEM KÉPES MEGTÁMADNI. AZ ALKALMAZÁSOKAT IZOLÁLT FUTTATÁSI KÖRNYEZETEKBEN INDÍTJA, AMIK VÉDETT CSATORNÁKON KOMMUNIKÁLNAK.

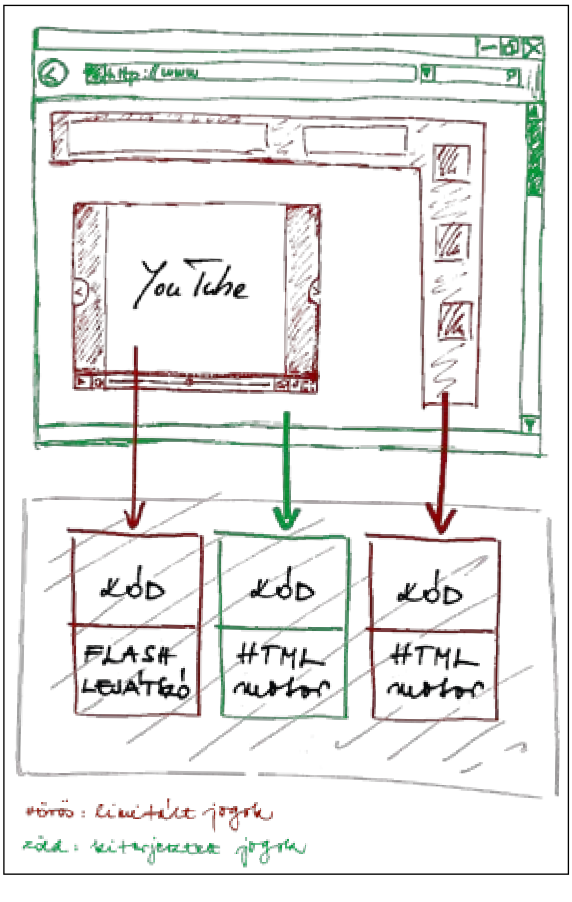
FOLYAMAT INDÍTÁSA A kernel minden alkalmazást izoláltan, saját futtatási környezetében indít. A programok közti kommunikációhoz üzenetváltási felületet (Exchange heap) biztosít.

A FOLYAMATOK IZOLÁLTAK A futtatási környezet elkülöníti a program kódját. Ez már ma működik minden JAVA és .Net alkalmazásnál, csupán a C-ben (és más nyelveken) írt programok nem futnak Singularity alatt.



GAZELLE: BIZTONSÁGOS BÖNGÉSZÉS

A GAZELLE-LEL VALÓRA VÁLHAT A BIZTONSÁGOS BÖNGÉSZÉS. A GAZELLE ELEMZI A KÍVÁNT WEBTARTALMAT, MAJD AZ EGYES MODULOKAT SZEPARÁLT KÖRNYEZETBEN FUTTATJA. A MEGBÍZHATATLAN KÓDOK CSAK ERŐSEN LIMITÁLT JOGOKAT KAPNAK.



ELSZEPARÁLT RÉSZEK A Gazelle különálló folyamatokra bontja a webes tartalmat, így az egyik hibája nem befolyásolja a többit.

JOGOK KIOSZTÁSA A folyamatok különböző jogokkal futnak. Az ismeretlen forrásból érkező, megbízhatatlannak ítélt kódok csak nagymértékben limitált jogokat kapnak.

ADATA S596 TURBO 128 GB SSD

írta: Martinm

Az SSD-k létjogosultsága nem is kérdéses: aki használt már olyan gépet, amiben legalább a rendszerpartíció alatt egy SSD dolgozott, az pontosan tudja, milyen drasztikus változást lehet elérni a klasszikus, mágneses elvű HDD leváltásával. Az SSD-k esetében a megszokott forint/GB arányt el kell felejteni, mert ha ezt nézzük, lehangolóan rossz a helyzet. A merevlemezek ára folyamatosan csökken (18 ezer forintért ma már akár 1,5 Tbájtot kapunk!), és hiába látunk hatalmas áreséseket az SSD-piacon is, a nagyságrendekkel kisebb kapacitás még mindig messze van a versenyképestől. Ha azonban a sebesség kerül szóba, máris fordul a kocka. Ezt példázza az ADATA legújabb SSD-je is, ami a jelenleg kapható egyik leggyorsabb Solid State Drive, ráadásul tárkapacitása sem éppen a legkisebb.
A megfelelően kiválogatott, gyors flash memóriachipek mellett a cég lecserélte a legtöbb „olcsó” SSD-ben használt, mára lassúnak és olykor instabilnak bélyegzett JMicron JMF602-es vezérlőt, és ehelyett a legújabb JMF616-osat alkalmazta. Ezt a Turbo változat még megfejeli 128 MB DDR2 SDRAM gyorsítótárral, valamint olyan szolgáltatásokkal, mint a TRIM-támogatás és a Wear Levelling.
Az SSD-ről a belső felépítésen kívül nem sok izgalmasat lehet elmondani, ám a 2,5 colos S596 Turbo még egy extrát tartogat sebessége mellett: a hagyományos, SATA3G csatlakozás mellett USB 2.0-t is találunk, így bármilyen gépen, beszerelés nélkül használhatjuk külső meghajtóként. A hordozhatóságot szem előtt tartva a cég a külső borítást is strapabíró alumíniumból készítette el. Az apró dobozban még egy 3,5 colos beépítőkeretet találunk, valamint a meghajtóhoz jár számos extra alkalmazás is.
A tesztek során az S596 Turbo bebizonyította, hogy érdemes odafigyelni az SSD-k generációváltásaira, hiszen egy új vezérlővel, válogatott chipekkel és nagyméretű gyorsítótárral hihetetlenül jó teljesítmény érhető el. Az S596 Turbo 256 MB/s-os szekvenciális olvasási és 172 MB/s írási teljesítménye még a felső kategóriában is tekintélyesnek számít, ám mindehhez az ADATA megfizethető árat párosított. A 128 GB kapacitás ugyan még mindig nem túl sok, de ezen már kényelmesen elfér egy Windows 7 és minden fontosabb játékunk is.

9.4

Eszköz
SSD/háttértár
Info
www.adata.com.tw
Ár
76 900 Ft

GIGABYTE P55-USB3

írta: Martinm

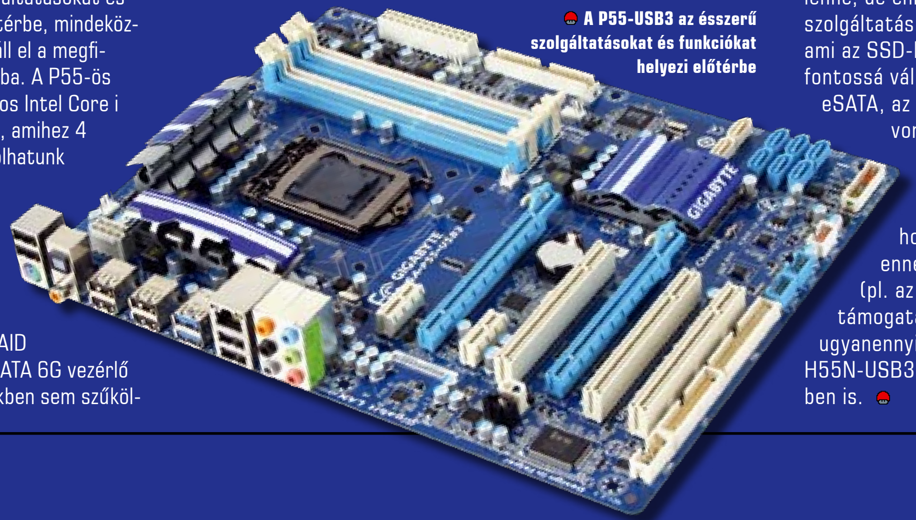
Ma már nem olyan hatalmas a különbség egy olcsó és egy nagyon drága lap között: az alkatrészek és az összeszerelés minősége minden esetben kiváló, az olcsó lap BIOS-a is támogatja a tuningot és a speciális beállításokat, és a vezérlőknél sem akkora a szórás. Persze kevesebb SATA és USB csatlakozót kapunk, na de ki az, akinek nem elég 6-8 SATA és 12 USB 2.0?

A Gigabyte P55-ös szériájának legújabb tagja az ésszerű szolgáltatásokat és funkciókat helyezi előtérbe, mindeközben pedig ára sem száll el a megfizethetetlen kategóriába. A P55-ös chipkészlet LGA1156-os Intel Core i processzorokat fogad, amihez 4 DIMM foglalatba pakolhatunk akár effektív 2200 MHz-re tuningolt DDR3 memóriákat. A tárolókat összesen 8 SATA és 1 PATA csatlakozóra kapcsolhatjuk, akár RAID kiépítésben is, ám a SATA 6G vezérlő hiányzik. Kártyahelyekben sem szűkölködünk, azonban arra figyeljünk, hogy hiába a második PCIe x16-os foglalat, itt már csak x4-es sebességet érhetünk el, ami alkalmatlan a CrossFireX videoalrendszer hatékony működtetéséhez. A lap nevéből is könnyű kitalálni, hogy a P55-USB3 igazi erőssége a rengeteg USB csatlakozás: ebből összesen 16 darabot találunk, ráadásul két hátlapi csatlakozó USB 3.0-s szabványú.

A Gigabyte saját extrái sem maradhattak le az alig 30 ezer forintos lapról.

8.5

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
29 900 Ft



A P55-USB3 az ésszerű szolgáltatásokat és funkciókat helyezi előtérbe

A P55-USB3 az UD3-as szériába tartozik, emellett megkapjuk a Dynamic Energy Saver 2 terhelésfüggő VRM szabályzást, a Smart6 szolgáltatáscsomagot, benne az EasyTune 6-tal, valamint egyéb tuningopciókat is. Ehhez passzol a megfelelően felszerelt BIOS is, ahol aprólékos tuningolásra is lehetőségünk nyílik.

Jó szolgáltatások, kiváló megépítés, versenyképes sebesség: de akkor hol a probléma? A P55-USB3 tökéletes lenne, de ehhez még hiányzik néhány szolgáltatás. Ez konkrétan a SATA 6G, ami az SSD-k térnyerésével kiemelten fontossá válik, a hátlapra kivezetett eSATA, az x8-x8 elosztású PCIe vonalak, valamint az SLI licenc. Ezek hiányában a 29 900 forintos ár kissé magas, tekintve, hogy a Gigabyte kínálatában ennél több szolgáltatást (pl. az Intel HD Graphics támogatása, eSATA stb.) kapunk ugyanennyiért vagy olcsóbban; a H55N-USB3-mal akár mini-ITX méretben is.

PIROSBA HAJLÓ ELEKTROMOS MÉN

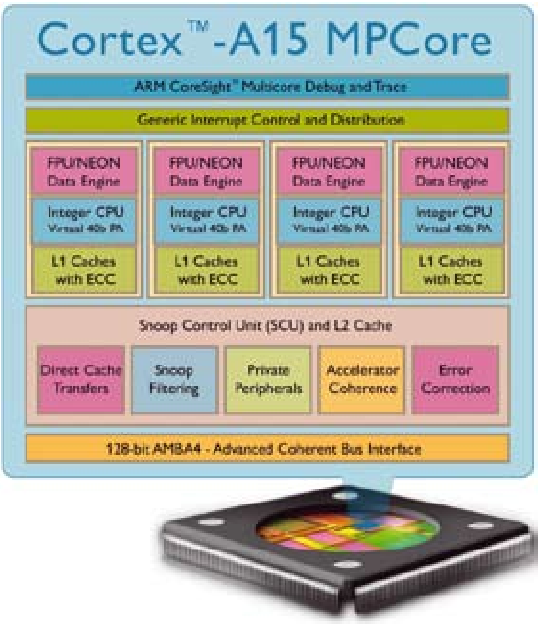
Hibrid a Ferraritól

Habár a Ferrari-tulajoknak valószínűleg az átlagosnál kisebb problémát jelent a brutális V8-as és V12-es motorok etetéséhez szükséges üzemanyag árának előteremtése, a derék maranellóiak most mégis egy takarékosabb (persze kérdés, mihez képest) modellt jelentettek be. Azon túl, hogy az új jövevény az év folyamán már többször bemutatott Ferrari 599 HY-KERS kísérleti hibrid alapjaira építkezik majd, túl sokat még nem lehet tudni róla, az azonban valószínűnek tűnik, hogy a jelenlegi Enzo 651 lóerős motorjánál is erősebb benzinmotort kap majd, míg az elektromos meghajtásért a konceptben is demózott 107 lóerős motor és egy 3 kWh-os lítium-ion akkumulátorcsomag lesz majd felelős. Hasonlóképp bizonytalan az így elérhető üzemanyag-megtakarítás mértéke is, viszont a szén-dioxid-kibocsátás csökkentésére már konkrét vállalást tett a Ferrari (35%). Azt már csak mi tesszük hozzá halkan, hogy ezt a hibrid motor, illetve az akkumulátorok gyártása okozta környezeti terhelés messze meghaladja…

A SAS LECSAPNI KÉSZÜL

ARM Cortex A15

Míg a PC-k és Mac-ek szívét adó x86-os processzorok piaca az Intel terülj-terülj asztalkája (az asztal lábánál a leeső morzsákra váró AMD-vel), addig a mobiltelefonokba szánt chipek császára az ARM, akinek bíborszegélyes tógáját csak messziről nézi az NVIDIA, ill. az itt totális outsidernek számító texasi chipgyártók. Nos, hogy ez a helyzet így is maradjon, az ARM semmit sem bíz a véletlenre: habár legfrissebb kétmagos Cortex A9-es processzorai még csak most kezdenek majd feltünedezni a Samsung, Motorola, HTC és társaik gyártotta mobilokban, a RISC-világ veterán harcosai máris bejelentették következő nagy dobásukat, a Cortex A15-öt. Ez a „Sas” kódnévre hallgató multi-core akár 8 magot is tartalmazhat majd, míg órajele az ultra-energiatakarékos kategóriában szokatlanul magasnak számító 2,5 GHz-et is elérheti. Sőt, mindezt még három utasítás egyidejű feldolgozásának képességével is megfejeli – miközben a szegény, amúgy is alacsonyabb órajelű 1-2 magos Intel Atom leragadt kettőnél. Mindez világosan aláhúzza az ARM azon törekvését, hogy az okostelefonokon túl immár a netbookok/notebookok/tabeletek (sőt, az energiatakarékos szerverek!) piacán is stabilan megvetni készül a lábát.



ANDROID 2.2 + TABLET

Nyeretlen páros?

Épp a múlt hónapban éltettük – persze csak a reánk jellemző finom visszafogottsággal – az Apple iPadnek végre konkurenciát támasztó androidos táblagépeket, erre tessék, a Google bejelenti, miszerint „a Froyo (az aktuális 2.2-es Android OS verzió kódneve) nem optimalizált tabletekre. Hiába akarja bárki is az Android Marketet ezen a platformon, az alkalmazások nem fognak futni rajta, mert a Froyót egész egyszerűen nem erre fejlesztették." Nos, ha mindez igaz, akkor a Samsung Galaxy Tab és a hasonló eszközök (a Dell Streak a maga 5 colos kijelzőjével határeset) felhasználói nagyon rosszul járnak. Ha igaz, teszem hozzá még egyszer, mivel a jelenlegi versenyhelyzetben, amikor is a Google-nak minden egyes perc és minden egyes szövetséges igencsak számít, meglehetősen életszerűtlen, hogy veszni hagynák a „korai" Androidos tablet felhasználók potenciálisan legalábbis többmilliós táborát, és magukra haragítanák csaknem az összes őket támogató gyártót.

írta: Joshua

VAJON ELTEMETI-E AZ IPHONE-T?

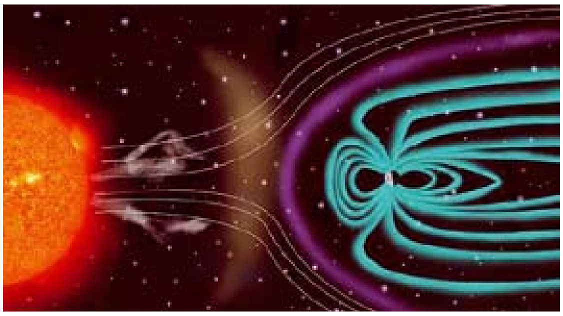
Microsoft Windows Phone 7

A szürke és unalmas Windows Mobile 6 után a 7-es verzió meglepően jónak tűnik – kár, hogy az iOS és Android sikerei nyomán már senkit sem fog érdekelni. Mindez azonban nem zavarta meg a Microsoftot abban, hogy redmondi főhadiszállásán nemcsak jelképesen, hanem a valóságban is eltemesse a konkurenciát: a feketébe öltözött dolgozók temetési menete hosszan kígyózott a campus épületei között, vállaikon iPhone-okat és BlackBerryket rejtő koporsókkal.

A Microsoft furcsa módon gyorsan olvadó piaci részesedése ellenére is magabiztos új mobil OS-ének sikerét illetően: közleményük szerint a Windows Phone 7 minden idők legalaposabban tesztelt (ennélfogva legmegbízhatóbb) mobil platformja, amelyet az ellenőrzések során közel tízezer eszközön futattak egyszerre, félmillió órányi manuális, három és fél millió órányi szoftveres stressz és 8 és fél millió órányi automatizált tesztet végezve. Sőt, a redmondiak szerint megoldásuk mögött független szoftverfejlesztők ezrei is sorakoznak – akárhogy is, októberben meglátjuk...

➲ Úgy tűnik, a SpaceX és a Virgin Galactic után az igazi nagyágyúk is kezdenek fantáziát látni az űrturizmusban: az Airbus gyengélkedését ügyesen kihasználó, mostanság szó szerint szárnyaló Boeing ugyanis bejelentette, hogy 2015-től kezdve szintén kínál hasonló, szuborbitális utakat, amelyeket a vadonatúj Boeing Crew Space Transportation-100 elnevezésű járművével fog lebonyolítani. Sőt, az amerikai óriás nem áll meg ilyen alacsonyan, és az eddigi földön kívüli piknikek jó részét is szervező Space Adventureszel is kínál majd közös utakat, akár a nemzetközi űrállomásra is a (még) tehetősebb vállalkozóknak.

➲ Számos ellenkező hír dacára most végre bebizonyosodott, hogy shoot'em upokat, FPS-eket és egyéb akciódús alkotásokat játszani egyáltalán nem haszontalan időtöltés: a New York-i Rochester Egyetem kutatói szerint a játékosok lényegesen gyorsabban és hatékonyabban „fordítják le" az érzékeik által összegyűjtött információkat a „döntések nyelvére" – nemtől függetlenül.



➲ Hasonlóképp javulhat a kozmikus sugárzás megítélése is. Mostanáig ugyebár úgy tudtuk, hogy az űr nagy vajas kenyerét késként átszelő nagy energiájú részecskék csupa csúnya és rossz dolgot művelnek: tönkreteszik az űrhajók védőpajzsát, és szegény asztronauták életét fenyegetik. Ehhez képest a NASA mérnökei most egy olyan új, földi állapotában „ragasztószerű" polimert fedeztek fel, amely a kozmikus sugárzás hatására megkeményedik, ideális alapanyagul szolgálva mindenféle jövőbeni űrkalyiba építéséhez.

➲ Az Ausztráliai Nemzeti Egyetem tudósai sikeresen demonstráltak egy, a sci-fi műfajából már jól ismert technológiát: a vonósugarat. A speciális lézersugár akár másfél méteres távolságban is képes részecskék mozgatására, és bár az űr vákuumjában nem működőképes, itt „lenn" még jó hasznát vehetik miniatürizált szerkezetek és elektronikus alkatrészek előállításánál.

➲ Azt talán mindenkinek sikerült már egy ideje megemésztenie, hogy a hosszú rutin után nem a Microsoft a sárgolyóbis legértékesebb címe, hanem az immár proaktív (!) keresőmotorjával taroló Google. De hogy a Google-t is lenyomja valaki... és ráadásul a Facebook? Egyelőre persze nem piaci értékben, hanem a felhasználóktól – értékesebb időtöltések elől – elrabolt időben: augusztus folyamán a comScore mérései szerint a userek 41,1 millió (!!!) fizikai percet töltöttek virtuális kapcsolataik menedzselésével, így keresésre már csak 39,8 millió percük maradt. Eközben szegény Yahoonak be kellett érnie 37,7 millió perccel. Végezetül még egy riasztó adat: a nem egészen 300 millió amerikai (akik közül nem is használ ugyebár mindenki internetet) a kérdéses hónapban több mint 700 millió social networkinges egyedi profillal rendelkezett...

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOP JÁTÉKRA

Egy olyan laptopon gondolkodtam, amit játékra használnék. A feltételek: max. 200 000 HUF. A következő játékokat (kb. 2 évig) futtassa. Nem kell max. grafika, minimumon is jó, csak a sebessége élvezhető legyen a game-nek.
Köszönöm: MNM
U.i. A PC Guru zsííííííííííííííííír!!!!!

Kedves Milán!
Sajnos a mozgástered nem túl nagy, hiszen két év alatt a videokártya-piac még a notebookoknál is nagyon sokat fejlődik. A ma kapható processzorok többsége elég lesz 2012-ben is, viszont a 3D-s gyorsítókból nem szabad túl sokat engedni, hiszen jelen pillanatban ezek határozzák meg leginkább egy játék sebességét, főleg magasabb részletesség mellett. Én mindenképpen olyan noteszt néznék, amiben GeForce GT330M/GT335M van, esetleg Mobility Radeon HD5145/HD5650. A 200 ezer forintos határon belül két masina mozog jelenleg, az egyik a 14"-os Asus K42JV-VX050D (ebben GeForce GT335M van Core i3-mal), a másik pedig a 15,6"-os Acer Aspire 5745G-353G32MN (ebben pedig GT330M szintén i3-mal). Javaslom, hogy vásárlás előtt valahol próbáld ki mindkét gépet, hiszen a billentyűzet és a kijelző játékok szempontjából kulcsfontosságú tényező lehet.

KÉTLÉPÉSES UPGRADE

Az lenne a problémám, hogy a 2 év körüli gépem már nem nagyon bírja a mai game-eket, ezért egy upgrade-et terveztem be.
Ez a konfigom:
Monitor: SyncMaster 710v (1280×1024)
Videokártya: Sapphire Radeon HD 3870 512 MB GDDR3
Alaplap: ASUS P5LD2-X\1333
Processzor: Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz
RAM: Kingmax DDR2 4Gb 667 MHz
Táp: Chieftec 290W
1. upgrade: Én egy Sapphire Radeon HD5850-et és egy Cooler Master Silent Pro 500W párost gondoltam berakni, mivel a mostani tápra (6 év körüli) nem tartottam jó ötletnek az új cuccokat rákötni. Ennél az upgrade-nél az lenne a lényeg, hogy lehessen játszani minden új játékkal, mert a mostani gépem sok játéknál szaggat. Az a ráadás, hogy párnál még a grafika állítása sem javít semmit a szaggatáson, pl. Divinity 2.
A processzor tudom, hogy nem tudja kihajtani a videokártyát, de nincs jobb ötletem. Ez úgy 96 000 Ft körül lenne.
2. upgrade: A többi alkatrész is cserélve lesz 1-1,5 év múlva egy nagyjából ilyenre:
Processzor: Intel Core i5 750-Lynfield
Processzorhűtő: Artic Cooling Freezer 7 pro rev.2,
Alaplap: Gigabyte GA-P55-USB3
RAM: 8Gb Kingston Hyper-X DDR3-1600 CI9 Kit,
Monitor: 24” Benq V2400 Eco LED (1920×1080, TN).
A videokártya meg a táp maradna. Persze ez a konfig még változhat addig. Van valami baj a leírt 2 konfiggal? Esetleg tudtok mondani egy jobb megoldást az első upgrade kapcsán, ami esetleg pénztárcakímélőbb?
A segítséget előre is köszönöm. PÉTER

Kedves Péter!
Én amondó vagyok, hogy a mai világban nem érdemes 1-1,5 évre előre gondolkodni, mert egyrészt csak az idődet pocsékolod, másrészt elég nagy változás előtt áll a processzorpiac, így felesleges azon filózni, milyen hardvert vennék a mostani felhozatalból, ugyanis ezek a CPU-k akkor már „sehol" nem lesznek. Az első fejlesztéssel teljes mértékben egyetértek, esetleg – ha spórolni akarsz – a HD5850 helyett vehetsz egy GeForce GTX460-at, ezzel nyerve olyan 20-25 ezer forintot. Valamivel lassabb persze a Radeonnál, de semmiképpen sem annyival, amennyivel olcsóbb. A Silent Pro táp nagyon jó választás, de itt is van költséghatékonyabb megoldás, mégpedig a Corsair CX400 személyében. Tekintettel arra, hogy elég hosszú távra készülsz berendezkedni, én maradnék az eredetileg betervezett Cooler Masternél.

HANGKÁRTYA-VÁLASZTÁS

Nem vagyok valami tájékozott hangkártya-ügyben, ezért kérném segítséged! Hangkártyát szeretnék venni, igazából max. 15 ezer forintért. A hangfalam 5.1 Logitech X-540, szeretném, ha valami gamer (BC2, MW2, WOW, COD4, NFS:SHIFT, DIRT2) kártyát ajánlanál, ami a legjobb ár/érték aránnyal bír. Ha szükséges, alaplapom: ASUS P5Q PRO TURBO, VGA: nVidia GeForce GTX 260).
Várom mielőbbi válaszod! DAVE

Kedves Dávid!
15 ezer forintig bezárólag nincs túl nagy mozgástered. Ennyi pénzből talán az Asus Xonar DS jöhet szóba. A Creative Sound Blaster XtremeAudio-ja már kifutó modell, ráadásul a koros Audigy 4 chipre épül, így hasonló árban semmiképpen nem számít jobb vételnek (igaz, zacskós kivitelben olcsóbban megkaphatod, mint az Asus-t, viszont a driverek még mindig nem túl kiforrottak Windows 7 alá egyik Creative hangkártyához sem). Ha nem használsz hardveresen gyorsított térhangzásokat (pl. EAX Advanced HD), akkor túl sok különbséget nem fogsz észrevenni az integrált és az újonnan vett dedikált hangkártya között – a hangminőségi ugráson kívül persze.

TÁPOS KÉRDÉS

Gépfejlesztés előtt állok, és úgy gondoltam, megkérdezlek benneteket azzal kapcsolatban, hogy a jelenlegi tápom mire lehet elég.
Mostani konfigom:
Gigabyte AMD-780G alaplap
CSX 4GB DDR2 1066 RAM
Athlon X2 7750 BE CPU
640GB Samsung SATA-2 HDD
160GB Samsung SATA-1 HDD
320GB WD IDE HDD
Asus 20X DVD-RW
NEC 20X DVD-RW
Gigabyte Radeon HD 3870 VGA
Asus Ageia PhysX P1 PCI kártya
Belkin Firewire-800 PCI kártya
Ezt a rendszert egy Antec Phantom 500-as táp látja el energiával. A kérdésem az lenne, ha a procit kicserélem egy Deneb magos Phenom II X4 955BE-re, a videokártyát pedig egy Geforce GTX-460-asra, akkor kell-e tápot cserélnem, vagy maradhat a mostani?
Előre is köszönöm a segítséget, további szép napot. ZOLI

Kedves Zoltán!
Szerintem bűn lenne eladni a jó kis passzív Phantomot, elég erős az a kiszemelt fejlesztéshez. A HD3870-nél a GTX460 nem igazán fogyaszt többet, a 7750BE pedig köztudottan zabálja az áramot, így a négymagos Phenom II sem lesz áramfelvétel szempontjából egy gigantikus ugrás. A tápod hátsó részében van egy vészventilátor,

amely akkor kapcsol be, ha a tápegység elér egy bizonyos hőfokot, és passzívan már nem lenne stabil a működése. Ha ez a légkavaró bekapcsol, esetleg túlságosan hallhatóan üzemel, akkor érdemes elgondolkodni a Phantom cseréjén. A sok merevlemez és optikai meghajtó egyébként tovább növeli a fogyasztást (sok kicsi sokra megy), én a helyedben az egyik DVD-írót biztos kivenném a gépből, a két kisebb HDD helyett pedig beszereznék egy nagyobbat (esetleg a háromból is lehet egy nagyot kreálni, olcsón megúsznád, és jelentősen javítanál a helyzeten, a kábelek számának csökkentéséről nem is beszélve.

MENNYIT FOGYASZT A GÉP?

Komoly problémám lenne a számítógép fogyasztásával kapcsolatosan! Anyuék azzal zaklatnak, hogy azért magas a villanyszámla, mert éjjel-nappal megy a gépem! Szeretném tőled megkérdezni, hogy mennyit fogyaszt a gépem 24 óra alatt? Ha lehet, akkor kW-ban írd le.
*Gigabyte ga g31m-s2lIntel Dual Core E5300MsI N240 GT 512/GDDR52*1GB RAM 800 MHz/DDR2 táp: egy noname táp 400-as, monitorom: Asus vw195u*
Kérlek szépen, ha tudod, leírnád nekem, hogy hány kW-ot fogyaszt a gép 24 óra alatt? Nagyon fontos lenne! Köszönöm!
Hű olvasótok: **ZSOLTI**

Kedves Zsolti!
Egy pár ezer forintos alkatrész segítségével te is lemérheted, hogy különböző felhasználás mellett hány W-ot eszik a géped. Természetesen nem vagyok jós, így csak körülbelüli értéket tudok Neked mondani. Ha feltesszük, hogy soha nem kapcsolod ki a számítógépet (tehát amikor iskolában vagy, illetve amikor alszol, akkor is megy), nagyjából 70-80 W-os óránkénti átlaggal lehet számolni. Ez azt jelenti, hogy egy nap alatt nagyjából 1,5-2 kWh áramot használsz el, ami egy hónapra levetítve 45-60 kWh-t jelent. Ez valóban nem kevés, így érdemes csak akkor bekapcsolva tartani a gépedet, amikor használod is, a fogyasztás 30%-át kitevő monitort pedig kikapcsolni, amikor nincs rá szükség (pl. amikor csak zenét hallgatsz, letöltesz éjjel stb.)

LAPTOPVÁSÁRLÁS

Helló, az lenne a kérdésem, hogy milyen laptopot tudnál ajánlani számomra max. 150 000 Ft-ért, aminek elsődleges célja filmnézés, zenehallgatás, Photoshop program használata, illetve netezés? Játékokra nem nagyon használnám, esetleg 1-2 egészen alacsony gépigényű játékra, pl. Torchlight. Azért neked írok, mert inkább benned/bennetek bízom meg, mint az eladókban, volt már rossz élményem velük kapcsolatban. Előre is köszi a választ, hű olvasótok: **RIDERZZ**

Kedves Pongrác!
A Photoshophoz erős processzor és minél több memória szükséges, az egyéb célok kielégítésére már minden ma kapható központi egység megfelel. 150 ezer forint alatt jelenleg a legjobb bizniszt az Acer Aspire 5742-vel tudod lebonyolítani, amelyben egy Intel Core i3-370M processzor dolgozik 2 GB memória társaságában (ezt ajánlatos még bővíteni). Amennyiben az integrált (komolyabb játékokon kívül minden másra remekül használható) Intel HD Graphics videokártyát kevésnek találod, úgy érdemes az AMD P és M szériás processzorait tartalmazó Packard Bell, Acer és Lenovo gépeket is megnézni, ugyanis ezekben már Mobility Radeon videokártyák csücsülnek (hol integrált, hol dedikált).

VGA-KÉRDÉS

Lenne egy problémám, íme a gépem:
AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core Processor 5000+
2.61 GHz Performance Rated at: 5.22 GHz
1x2 GB DDR2 800MHz és 1x1 GB DDR2 800MHz memória
Microsoft Windows 7 (build 7600), 32-bit
High Definition Audio hangeszköz
160GB winchester
HL-DT-ST DVDRAM GSA-4163B ATA Device
GeForce 6150SE nForce 430
A baj az integrált videokártyámmal lenne. Venni szeretnék bele 1 újat, de nem tudom, melyiket lenne célszerű beletenni. Az ár max. 20-25 k lenne, amit rá tudnék szánni. És még valami. Ha a vidim integrált, és 1 másik vidit teszek bele, akkor hogy tudom megoldani, hogy ne az integráltat „használja"? Segítségeteket előre is nagyon szépen köszönöm!! További szép napot! Tisztelettel: **SZABÓ LÁSZLÓ**

Kedves Laci!
Amennyiben külön videokártyát teszel a gépbe, úgy az alaplap rögtön azt kezdi el használni, nem kell ehhez semmiféle beállítással bajlódni (legtöbb esetben le is tiltja az integrált VGA-t, amennyiben az nem tud besegíteni a dedikáltnak – márpedig nálad nem tud). Az általad felvázolt keretből és mindenképpen egy Radeon HD5670-et vennék.

GTA IV

A segítségedet szeretném kérni! A konfigom: GeForce 8600 GT 256 MB, Intel Core 2 Duo E4500 2200MHz, 2048 MB RAM (az alaplap neve ismeretlen). Szeretnék játszani a GTA IV-gyel szaggatás nélkül, de a gépemen még a Dragon Age se megy rendesen, ezért is gondoltam egy VGA- és egy processzorcserére. Szerinted milyen csere lenne a megfelelő? Max. 50-60 ezret szeretnék rá költeni. Én egy MSI Radeon HD5750-re gondoltam, a prociból pedig fogalmam sincs, hogy melyik lenne a jó, ezért ezt rád bízom. Válaszodat előre is köszönöm! **SCREEDER**

Kedves Zoltán!
A GTA IV a magas órajeleket és a minél több processzormagot kedveli, így az ajánlatom az lenne, hogy használtan próbálj felkutatni egy Core 2 Quad Q6600-at, nagyjából 24-25 ezer forintért hozzá lehet jutni, és ennél jobb ajánlatot nem nagyon találsz a piacon. Alternatíva lehet még az újabb, de valamivel gyengébb Q8200/Q8300, esetleg az E7500/E7600 is – utóbbi kettő már kétmagos. A 8600GT-hez képest a HD5750 nagyságrendekkel gyorsabb, és én magam is támogatom a beszerzését szigorúan 1 GB-os kiszerelésben.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

VIDEOKÁRTYA-CSERE

Segítségeteket kérem videokártya-ügyben. Csak azt cserélném ki, mert jelenleg egy integrált van a gépemben.
Alaplap: Asus M2N-MX SE Plus (2 PCI, 1 PCI-E x16, 2 DDR2 DIMM, Audio, Video, LAN)
CPU típusa: DualCore AMD Athlon 64 X2, 2600 MHz (13 x 200) 5000+
Memória: 1x1GB DDR2 667Mhz + 1x2GB DDR2 800MHz RAM
Videokártya: NVIDIA GeForce 6150SE nForce 430 (128 MB)
Hangkártya: Realtek ALC662 nVIDIA nForce 6100-430 hangkártya
Optikai meghajtó: HL-DT-ST DVDRAM GSA-4163B ATA Device
A lényeg, hogy a videokártyámat szeretném kicserélni olyanra, amelyen az F1 2010 és a FIFA11 elmehet szépen (olcsótól a közepes árakig, ha tudnátok segíteni, és olyat, amit ti ajánlotok ehhez a konfighoz). Segítségeteket előre is nagyon szépen köszi!
Halihó, **LACIKA**

Kedves Laci!
Ehhez a géphez egy Radeon HD5670 remekül passzolna (~22-24 ezer forint), ennél drágábban csak a GeForce GTX460 jöhetne szóba 50 ezer forint körül, de ahhoz már gyenge lenne a processzorod, így nem tudnád teljesen kiaknázni a benne lévő erőt.

JÁTÉK NOTEBOOKON

Van nekem egy laptopom, benne egy Intel GMA Driver for Mobile nevű chipset (vagy valami hasonló a neve) 780 VRAM-mal és egy Intel Celeron CPU-m 2,20 GHz-cel. Meg szeretném szerezni a Borderlandset és a BF: Bad Company 2-t rá! Szerinted vinné ezeket a játékokat?

Kedves Gergő!
Az Intel előző generációs integrált videokártyái a gyenge hardvernek és a még gyengébb drivernek „köszönhetően" játékra nem igazán alkalmasak. A Borderlands legkisebb felbontáson minimális részletességgel talán megmozdulna, de a Bad Company 2 valószínűleg el sem indulna.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

NA, EMBEREK, HIVATALOS A DOLOG. Még két lapszám, és itt a karácsony, aminek jelentőségét ugye meglehetősen nehezen lehet eltúlozni. Egyrészt vannak páran, akiket megvezetett ez a new age botorság, hogy szeretet, meg családi értékek, meg meghittség, és persze vannak olyanok, akik látják a valóságot. Na, ezen utóbbi csoporthoz szólnék már most, jó előre, hogy később ne lehessen azt mondani, „hú, jó ég, holnap karácsony, én meg még nem is vettem Miguelnek semmit". Szóval: figyelem, a vásárlási időszak hivatalosan is elkezdődött, költs, vásárolj, fogyassz! (Az e havi bevezető apropójául amúgy az a karácsonyi dal szolgál, amit reggel munkába menet hallottam a benzinkúton, fizetés közben. Komolyan minden rendben van azzal a világgal, ahol szeptember végén karácsonyi dalokat játszanak a rádióban?)

A MAGYARÁZAT

Kedves Miguel, illetve Mazur!

A napokban kikerült egy cikk a Gamestar és a PGO oldalára, pont egy időben, nagyjából ugyanazzal a szöveggel: a konkurens lap szerkesztőjének gyermeke veszélyben, mert az addikt szülő a Civilization V nevű erőszakos szoftvert mutogatja neki. Két fénykép (itt gratulálnék mindkettőtöknek a fiaitokhoz, hatalmas szerencse, hogy az anyjukra hasonlítanak, hehe) **(Hát, ja, „hehe" – M)**, ahol a két kissrác áll a Civ5 képernyője előtt (és ennél több közük nyilvánvalóan nincs a dologhoz), satöbbi. Bár én magam rögtön jót röhögtem az egészen, biztos van, aki vagy még nem látta, vagy nem teljesen értette, szóval talán nem lenne hülyeség elmagyarázni nekik, hogy pontosan mi is történt. Amúgy mindkét újságot nagyon szeretem, és kifejezetten örülök, hogy ilyen jó a kapcsolat a két szerkesztőség között. Remélem, hogy nem ez volt az utolsó ilyen akció, személy szerint én szívesen látnék még több ilyen húzást tőletek.
Hajrá!

KLEO

Ó, igen. (Aki esetleg nem tudná, miről is van szó, az látogasson el a http://bit.ly/9CffWU címre, és olvassa el a cikket – kiemelten felhívom a figyelmét minden arra tévedőnek, hogy természetesen az egész csak vicc.) Meséltem mazurnak, hogy mindenféle komolyabb indoktól mentesen lőttem egy képet a fiamról, ahogy megbabonázva bámulja a Civ5-öt, amit épp a nappaliban játszottam. Pár nap múlva aztán már arról beszélgettünk, hogy esetleg ebből csinálhatnánk egy kis felhajtást a játéknak, amúgy is szeretjük mindketten, meg aztán olyan jól sikerült, hogy meg is érdemli az öreg Sid, hogy extra figyelmet generáljunk neki. Szó szót követett, elkészült a nagy terv: a neveket leszámítva karakterre pontosan ugyanazt a cikket tettük ki a két weboldalra (ezzel biztosítva azt, hogy senki nem érti majd félre a dolgot, ó, mi naivak), nagyjából ugyanabban a másodpercben. Eleinte nem is volt baj, az első pár tucat hozzászólás tanúsága alapján az olvasók vették a poént, sokan hozzád hasonlóan örültek annak, hogy a két konkurens lap munkatársai ilyen jó viszonyban vannak, de egy idő után eldurvult a helyzet, lett is nagy hozzászólás-háború. Voltak olyanok, akiknek – bár értették a viccet –, nem tetszett, velük persze nem volt baj, Hofit se szerette mindenki (persze ezzel nem azt akarom sugallni, hogy mazur olyan vicces lenne, mint Hofi). Sokkal elkeserítőbb volt az, hogy hányan vették komolyan ezt a dolgot annak ellenére, hogy széllel szemben, sok-sok kilométerről lehetett látni, hogy marhaság az egész, még akkor is, ha sötét hátteret tettél mögé. Szerencsére azért bőven akadtak olyanok, akik később rájöttek a tévedésre, és utólag jót röhögtek magukon, meg úgy általában az egészen. Hogy lesz-e ilyen akció, azt nem tudom, én nem állok ellen sosem, de azt hiszem, hogy legközelebb több energiát fordítunk majd a bolondbiztossá tételre...

TIKA, A NEMZETI KINCS

Helló, Miguel!

Nem tudom, talán csak nekem tűnt fel, de észrevettem, hogy a legújabb számban nem láttam a játékmentőövet. Már írtam jó két hete egy levelet, de semmi válasz. Mi történt? Hova lett Tika? Mi lett vele? Remélem, nem ment el, mert ő volt az utolsó mentsváram (mivel most is egy súlyos problémával küszködöm). Válaszodat köszönöm.

KECSKE

Na, az lenne csak az igazán kellemetlen, ha az öreg Tika lelépne – el nem tudom képzeni, kire tudnánk rátolni azt a hatalmas szív... megtiszteltetést, amit a játékmentőöv megszerkesztése jelent hónapról hónapra. Amúgy Tika ilyen vicces srác: általában a leadás előtti héten küldi a mentőövet, most meg egész a lapzárta előttig húzta a dolgot, már komolyan kezdtem aggódni, hogy vajon mennyire tűnik majd fel az olvasóknak, ha mondjuk egy három évvel ezelőtti adagot kukázunk elő, de szerencsére nem kelett ilyesmihez folyamodunk, mert találtunk régebbit. Vagyis na, Tika végül ma délelőtt elküldte, amit kellett, persze, az történt.

NA JÓ, ELMONDOM

Mélyen tisztelt PCG-team és Miguel!

Először is: tetszik az új dizájnotok, bár nekem az előző is tetszett, de így is jó. Aztán: valamiért megütötte a szememet, hogy Shoe írásokat nem látok a magazinban a havi néhány során kívül. Gondolom, leköti a Guru és a CHIP főszerkesztése, meg gondolom, már családja is van egy ilyen öregembernek (Shoe, ne sértődj meg, nézz szembe a tényekkel), **(Hehe, hát én sem írhattam volna szebben – M)** de valahogy érdekelne az ő véleménye is egy-egy játékról. Ja, és többet várok el Stökitől is, nem elég az a 3 oldal per 4 hét. Darthsról volt kérdés már a legutóbbi magazinban, hogy mit csinál és merre van, de nem kaptam kielégítő választ, ugyanis én naponta (óránként inkább) látogatom a honlapot, de a hírek felét (inkább 3/4-ét) Obo kolléga írja, a többit meg elszórva a többiek, meg te is **(Ééén? Kizárt – M)**, és nagyritkán Darths. Vagy lehet, hogy csak bamba vagyok? **(Esetleg bölcsész... – M)** Végezetül: egyébként a kedvenc magazinom a Guru már évek óta, csak így tovább!
Hű olvasótok:

SaW

Ó, na jó, mindennek eljön egyszer az ideje, szóval itt és most megfogadom, hogy az igazat fogom leírni. Shoe azért nem ír a Guruba, mert ő nem is létezik. Vagy nem, inkább azért nem, mert – ahogy te is írtad – minden idejét lefog-

lalja a buzgó főszerkesztés. Na persze, csak viccelek, valójában az van, hogy nem is tud írni, sőt, olvasni is csak az irokéz csomóírás dél-perui dialektusát képes. Darths nem ír... Na, majd nézünk neki valami szaftosat, Én kicsi pónim 3, annak biztos örülne...

Amúgy meg (és magam sem hiszem el, hogy ezt tényleg leírom, de) az van, hogy egy főszerkesztőnek van egyéb dolga is, mint cikkeket írogatni, hiszen azért két lapot (vagy egy online felületet) igazgatni nem valami tingli-tangli mutatvány, az egész embert kíván, sok olyan feladat van, amit még leírni is hosszadalmas és unalmas lenne, nemhogy megcsinálni, így ha a cikkek megírása nem is okozna feltétlenül problémát a két jómadárnak, a határidők betartása valószínűleg leküzdhetetlen akadály lenne, így a legegyszerűbb, ha nem is idegesítjük magunkat és őket ezzel az egésszel. (Meg persze nem is írnak túl jól, na.)

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL V4

Hello Bandi... jó, Miguel, hogy lásd, kivel van dolgod!

Nagy nehezen írásra (kötözködésre, káromkodásra, szitkozódásra) adtam a fejem, kezem és egyéb testrészeimet. Ez a top 50 FPS egészen rendben volt. DE szerintem hiányzik belőle a FarCry 1-2 és a PainKiller. Az elsőt, gondolom, nem kell kifejtenem, hogy miért. A PainKillerről viszont azért vélekedek így, mert ha az a sz*r Serious Sam bekerült, akkor ez miért nem? Egy frankó, pörgős, enyhe horrorelemekkel megfűszerezett játék, aminek a grafikájára sem lehet panasz, nem beszélve a multiról, ami szerintem simán lekörözi a Serious Samét. Minimum egy 30-32. helyet megérdemelt volna, hiába csak egy „agyatlan lövöldözős játék", és mind agyatlanságban, mind lövöldözésben is jobb, mint a Serious Sam. Remélem, csináltok még ilyen top 50-eket más műfajokról, gondolok itt a TPS-ekre, RPG-kre és persze versenyjátékokra is.

Nos, hogy ne unatkozz, vagy el ne aludj a nagy munkálkodás közepette (te szegény meggyötört újságíró), a lappal kapcsolatban is írnék. Azt gondoltam, hogy ezt a szivárvány miden színében pompázó újságot én fel nem lapozom többé, de tévedtem. Az újság tartalma teljesen rendben van, (szerencsére) az nem változott, mert ha így lett volna, én falnak szaladtam volna (és ez a levél meg sem érkezett volna).
]{redencnek pedig nem kell aggódnia, ha nyugdíjba vonul, nyugodtan írhat horrormeséket. Ezt azért mondtam (írtam), mert a The Path cikk annyira jól sikerült, hogy még most is futkos a hideg a hátamon. Na igen, a Vén Csóka tud valamit.

Csak ennyit akartam mondani, remélem, nem untattalak kedves (!?) mexikói barátunk.
Adios!

U.i.: Vagy beteszel az újságba, vagy kitépem és rituálisan elégetem az összes levrov oldalt, és akkor átéled, hogy mi az az igazi kínszenvedés. MUHAHHAHAHAHAA

SONNY

Olvasom ezt a levelet, és meg vagyok rökönyödve. Három dolog: a) köszönjük a kedves szavakat, b) ez a levél 2010. szeptember 19-én érkezett meg hozzánk, c) Sonny több mint másfél éve, 2009. áprilisában küldte. Az oké, hogy az e-mail protokollban semmi biztosíték nincs arra nézve, hogy a levél időben megérkezik a címzetthez, de azért ezt a teljesítményt még a Magyar Posta is lepipálja...

Mellesleg átélem én azt a kínszenvedést minden hónapban, mikor össze kell raknom ezt a két oldalt, hidd el.

DIÁKMUNKA

Helló, Miguel!

Tudom, hogy ezt nyár elején kéne kérdeznem (szóval egy kicsit elkéstem, vagy épp siettem), de muszáj megkérdeznem, hogy nálatok (a Gurunál) van-e olyan lehetőség, hogy diákmunka. Mivel meg szeretném tudni, hogy egyáltalán milyen egy szerkeztőségi környezet, és a későbbiekben akarok-e valami újságnál dolgozni.

LEVENTE

Hát hogy a fenébe ne lenne nálunk diákmunka? Egyetlen feltétel van: legyél magas, vékony, szőke lány (esetleg más testmagasságú és hajszínű, de lány). Ha ez megvan, biztos a siker. Szeretném kiemelni, hogy nekem persze mindegy, de Shoe és Bate miatt meg kell húznunk a határt.

Amúgy nem nagyon van sajnos, ráadásul nem is biztos, hogy nálunk kellene megnézned, milyen az újságírás, hiszen a szakma egy igen-igen szélsőséges példája vagyunk, semmi közünk a napilapok pörgéséhez (még akkor sem, ha a négyhetes ciklusból nagyjából egy-két napra sűrítjük be az aktuális lapszám elkészítését), nem igazán van rajtunk olyan nyomás, mint a politikai-közéleti termékeknél, és végül nincs is annyi balhé, mint a bulvárral foglalkozó kollégáknál. Ettől függetlenül ha valakinek a közép- vagy főiskolán szüksége van hivatalos igazolásra arról, hogy nálunk töltötte a szakmai gyakorlatát, az írjon egy közepesen hivatalos levelet, és meglátjuk, mit tehetünk (főleg persze akkor, ha lány az illető).

EGÉR!!!

Sziasztok!

Már egy ideje nem vettem PC Gurut, de most rászántam magam, megvettem az új számot. Még most is nagyon tetszik, a színvonalat nem adjátok alább, amint látom, de találtam valamit, ami nekem mindig piszkálta a szemem. A GURU álomPC rovat. És hogy mi nem tetszik benne? Hát az EGÉR! Miért Logitech? Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de szerintem már rég nem a Logitech gyártja a legjobb gamer-kiegészítőket. Én szeretnék legalább a Dreamland gépben egy Razer egérpadot, fülest és egeret látni! Sőt, követelem! :) De lenne még egy ötletem, e mellé a négy gép mellé mehetne egy ötödik, ami a most összerakható legjobb gép, határok nélkül. Én nagyon kíváncsi lennék, mi a legjobb, amit most össze lehetne rakni.

ME7AX

Érdekes, amit mondasz, továbbítottam is Jocnak a levelet, de valami szakmai blabla jött vissza dpi-ről meg gyorsulási adatokról, meg hogy lézer meg ilyesmi, semmi alázás, visszavágás, savazás vagy bármi egyéb, levrovba illő tökös duma, így ha nem baj, én válaszolok. Szóval ez az egérdolog mindig is vicces volt nekem, mert az egy darab ördögtől való rádiós-golyós trágyahalmot leszámítva nekem mindig is tökmindegynek tűnt, hogy pontosan milyen is egy optikai egér optikája, vagy hogy hány g gyorsulást bír ki (azon a huszonöt centin ugyan nem mindegy, hogy 13 vagy 22, de komolyan). Nyilván vannak akkora spílerek, mint mondjuk Kodiak vagy Chris, akiknek fontos, hogy ne az egér képességein múljon egy-egy helyzet, de például nekem, akinek egy mezei kétezer forintos Logitech van a gépébe dugva, a kilenc is páros. A legfontosabb, hogy kézre álljon, a hozzám hasonló kocaharcosoknak már amúgy is több pontatlanság van a kezében annál, hogy komoly egeret kelljen venni. Persze ettől még igazad van, nem feltétlenül kell mindig ugyanaz a patkány a listába: fel is vettük a kapcsolatot a Razerrel, és a következő számtól (ha minden jól megy, és egyben ideér a csomag Lengyelországból) kiemelt tesztekben foglalkozunk a termékeikkel. Viszont azért fura lenne még a Dreamland konfignál is elmeháborodottabbat kitalálni. Egymillió forint felett minden gép ugyanolyan. Aki nem ért egyet, az írja meg.

Miguel
levrov@pcguru.hu

NYERTESEK! NYERTESEK!

BATMAN KÉPREGÉNYEKET NYERTEK:
- Szabó Noémi, Majosháza
- Dorozsmai Róbert, Szigetvár
- Pápai Dávid, Martfű

HALO: REACH LIMITED EDITION NYERTES:
- Soós Dévid, Gyöngyös

HALO: REACH JÁTÉKOT NYERTEK:
- Eisenhauer Ferenc, Budapest
- Uzonyi Anett, Hajsúböszörmény

HALO: REACH PÓLÓT NYERTEK:
- Kósa András, Győr
- Elter Attila, Pécs
- Heinik Bence, Miskolc
- Baranyai Tamás, Csepreg
- Nagy Péter, Vál
- Nyitrai Ádám, Sopron
- Libasinszky Károly, Dunaharaszti
- Hursán Zsolt, Békéscsaba
- Hammer Zsigmond, Budapest
- GYurkó Milán, Mezőtárkány

HALO: REACH KÖNYVET NYERTEK:
- Tóth István, Szeged
- Mészáros Imre, Csobánka
- Kali István, Szentendre
- Csuka Bálint, Nőtincs
- Bagossy Attila, Berettyóújfalu

MARTIN BOOTH

Az amerikai

regény • Atheneum

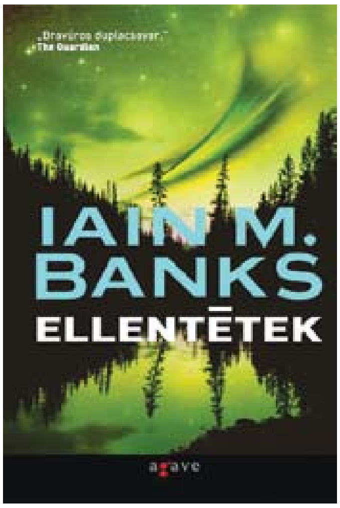
Az amerikai című film hamarosan a mozikba kerül George Clooney főszereplésével, így nem csoda, hogy az alapjául szolgáló regény máris feltűnt az Atheneum kiadó kínálatában. Szerencsére. Ugyanis Az amerikai egy meglepően jó krimi, egy meglepően bődj felütéssel, miszerint egy bérgyilkos az utolsó munkájára készül, hisz élvezni akarja az életet. De ne ítéljetek elsőre, a sablon egy meglehetősen izgalmas krimit takar...

IAIN M. BANKS

Ellentétek

regény • Agave Könyvek

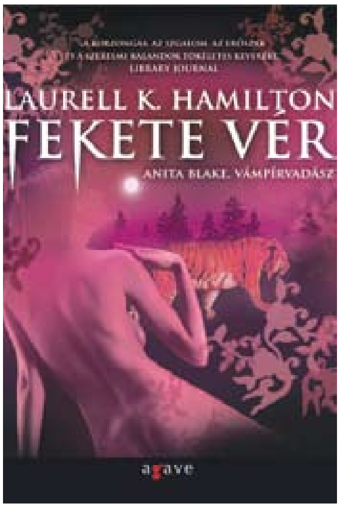
Jó ideje már annak, hogy vadonatúj Iain M. Banks kötet került a könyvesboltok polcaira, de a várkozásnak vége, hiszen itt van az Ellentétek, ami jó időre bizonyosan kielégíti az igényes science-fictionért rajongók igényeit. Közel négyszáz oldalnyi mese összeesküvésről, szerelemről, útkeresésről és árulásról. Ha ismered az írót, azért, ha pedig még nem, akkor pedig azért...



LAURELL K. HAMILTON

Fekete vér

regény • Agave Könyvek

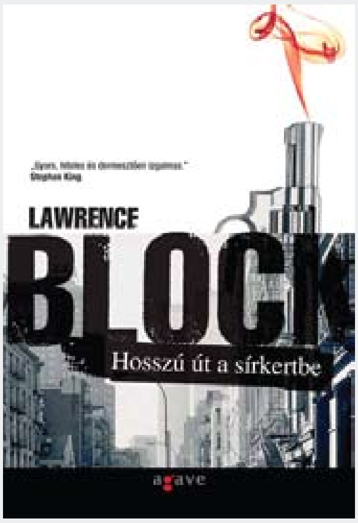


Természetesen a vámpírok megszállottjai sem maradnak olvasnivaló nélkül, hiszen megjelent a sokak által imádott Anita Blake-kötetek legújabb darabja, így ismét mindenki elmerülhet a nekromanta vámpírhóher kalandjaiban. Természetfeletti lények, némi vér, jókora adag erotika, és persze egy újabb kihívás, amit Anitának meg kell oldania. Szóval csak a szokásos, rajongóknak persze kihagyhatatlan.

LAWRENCE BLOCK

HOSSZÚ ÚT A SÍRKERTBE

Agave könyvek • 290 oldal • 2880 Ft

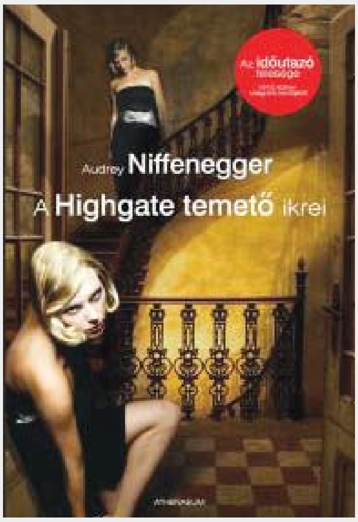


Örülhetnek a Lawrence Block-rajongók (mert tuti, hogy vannak ilyen könyvmoly egyedek), hiszen a múlt hónapban bemutatott (utolsó) Bernie-kötet után újabb regénnyel jelentkezik kedvenc írójuk, ezúttal a Matt Scudder-sorozat kap új fejezetet, tehát egy újabb jófajta thrillerrel tölthetjük a hűvös októberi estéket. Az elénk táruló történet (a korábbi kötetekhez hűen) ismét meglehetősen komor, és visszanyúl a múltba, azokba az évekbe, mikor kedvenc magánnyomozónk még rendőrként a rács mögé juttatott – nem épp tiszta módszerekkel – egy pszichopatát. Tizenkét év telt el az ominózus eset óta, s az egyor bekaszlizott James Leo Motley most szabadul, és nem rest betartani ígéretét, miszerint megkeseríti Scudder életét. Motley pedig valóban pszichopata, hiszen nem elégszik meg Matt levadászásával, hanem szép akkurátusan igyekszik megtorolni a börtönben töltött tucatnyi évet, méghozzá főhősünk ismerőseinek likvidálásával. Scudder tudja, hogy minden élet veszélyben forog körülötte, így versenyt fut az idővel, hogy ezúttal végleg leszámolhasson Motley-vel. A baj csak az, hogy Motley valahogy jobban bánik az idővel... Az új Scudder-regény félelmetes, nemcsak a tartalom miatt, ami a legjobb a sorozatban, de azért is, mert a világ, a cselekmény, a feszültség egész egyszerűen beszippant, nem enged, az ember nekilát, és falja a sorokat, hogy aztán a végén a döbbenet hullámai fussanak végig minden végtagunkon. Az utóbbi idők legjobb ilyen jellegű munkája, ha eddig nem olvastál Blocktól, akkor itt az ideje, hogy pótold.

AUDREY NIFFENEGGER

A HIGHGATE TEMETŐ IKREI

Atheneum • 425 oldal • 3490 Ft



Audrey Niffenegger kétkötetes szerző, második regénye A Highgate temető ikrei, míg az első Az időutazó felesége, ami méltán vált bestsellerré és milliók kedvencévé. Csodás regény volt, amely egyszerre ötvözte a drámát, a romantikát és a furcsa science-fictiont, ezzel létrehozva egy olyan hangulatot, ami teljesen lenyűgözte azokat, akik ráéreztek. A regényből film is készült, ami meg sem közelítette az eredetijét, és most, öt évvel Az időutazó felesége után megjelent a szerző második munkája, amit nagyon sokan vártunk már epedve. A kérdés, ami bennünk motoszkált, egyszerű: vajon a szerző képes lesz megismételni a sikerét? A válasz sem bonyolult, egy szó, négy betű: igen. Ahogy a cím is mutatja, ezúttal egy ikerpár története bontakozik ki előttünk, húszévesek, elválaszhatatlanok, és egy furcsa örökség folytán Londonba kerülnek, egy temető melletti házba, ahol jó pár fura alakkal összehozza őket a sors, többek között egy kísértettel. Niffenegger új munkája egészen más, mint Az időutazó felesége, egy dologban azonban mégis ugyanolyan, ez pedig az atmoszféra. Már az első sorok olvasása után valami megmagyarázhatatlan, kicsit nyomasztó, mégis izgalmas érzés keríti hatalmába az embert, és nem hagy nyugodni, ami azt eredményezi, hogy nem is tudjuk letenni a kötetet. A Highgate temető ikrei ismét egy lebilincselő olvasmány Niffeneggertől, gyásszal, szerelemmel, testvéri szeretettel és jókora adag misztikummal. Elsőre nem tűnik férfiolvasmánynak, de ez nem azt jelenti, hogy férfi nem veheti kezébe...

KATY PERRY

TEENAGE DREAM

EMI ➲ 12 szám

Katy Perrynek a Teenage Dream még csak a harmadik albuma, manapság mégis mindenki róla beszél, az emberek vagy rajonganak érte, vagy a zenéjét szemétnek titulálva látványosan utálják a szemrevaló hölgyeményt. Ez utóbbin nincs mit csodálkozni, hiszen a lelkipásztor szülőktől származó Katy a második nagylemeze (One of the Boys) után szinte egy csapásra híres lett, és számos dala bejárta a slágerlistákat. Valószínűleg nem nagyon akad olyan ember, aki legalább egyszer ne dúdolta volna a Hot 'n' Cold című számot. Katy zenéje abszolút popzene, néha kicsit nyálas, néha pattogós, tökéletesen kielégíti a műfaj (és a műfaj szerelmeseinek) igényeit – mondhattuk ezt az első lemezre, ám a Teenage Dream című albumon már egy kicsit félrecsúsztak a dolgok, ugyanis összhatás tekintetében az új nagylemez elmarad az elődjétől. A tizenkét számot felvonultató album túlságosan is szirupos lett (tökéletes összhangban a borítóval), ami nem lenne baj, ha a felhozatal legalább olyan változatos lenne, mint a One of the Boys, de sajnos nem. A számok túlságosan is egyformák, és őszintén szólva egyik dal színvonala sem éri a Hot 'n' Cold színvonalát, ellenben van hallgathatatlan szerzemény a Peacock képében. A rajongóknak persze ez az összeállítás is be fog jönni, a lemez máris világsiker, de ha nem vagy megszállott tinilány, akkor jobb, ha megvárod a negyedik lemezt, hátha az majd visszakomolyodik a második szintjére…

LINKIN PARK

A THOUSAND SUNS

Warner Music ➲ 15 szám

Több mint három évet vártunk rá, de végül csak megérkezett a Linkin Park legújabb nagylemeze, amelynek videojátékos apropója, hogy az albumon szereplő Catalyst című szerzemény a 2010-es Medal of Honor „betétdala" lett. Visszakanyarodván a csapathoz, az bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy három évvel ezelőtt a Linkin Park szakított a nu-metal műfajjal, és a Minutes to Midnite című lemezük már sokkal visszafogottabb, simán csak rockos album volt, megfejelve néhány tipikusan „linkinparkos" elemmel. Akik azt várták, hogy 2010-ben a banda visszatér a gyökereihez, azok csalatkozni fognak, ugyanis a srácok folytatták a 2007-ben megkezdett vonalat, s olybá tűnik, hogy végleg maguk mögött hagyták az egykoron oly népszerű nu-metal vonalat, és megtalálták a „saját hangjukat". A Thousand Suns ugyanis nehezen kategorizálható lemez, lévén hogy megtalálható benne a teljesen szokványos rockos hangzás, némi hip-hop és a csapatra jellemző technikai elemek, úgymint a sok-sok torzítás és egyéb effektek. Ami pozitívum, hogy ez a próbálkozás már sokkal jobban sikerült, mint a Minutes to Midnite, az album egységes, lendületes, számos kiváló (Burning the Skies, Blackout, Iridescent) és már-már balladikus (Waiting for The End, Catalyst) szám található a lemezen, így érdemes belekóstolni, az egyetlen fontos szabály A Thousand Sunszal kapcsolatban, hogy semmiképp nem szabad a korai Linkin Park stílust várni tőle.

OZZY OSBOURNE

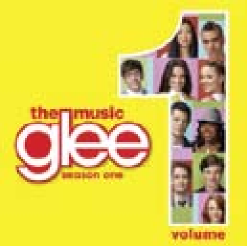
SCREAM

Sony Music ➲ 11 szám

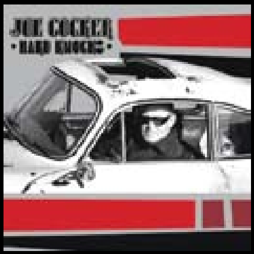
Ozzy Osbourne egy legenda, olyan figura, akit még a meglehetősen zűrös életvitele és megbotránkoztató életútja miatt sem tud nem kedvelni az ember – még akkor sem, ha amúgy a zenéjéért nem rajongunk. Ami főleg azért furcsa, mert igazából mindenki a zenéje miatt kedveli az öreget, vagyis a zenéhez való hozzáállása miatt. Ozzy már régen túl van a csúcson, bizonyítja ezt az is, hogy még egy teljesen ostoba realityt is bevállalt a tv-ben, de ennek ellenére – márpedig pénzre aligha lehet szüksége – nem áll le a zenéléssel. Időről időre jelentkezik egy újabb stúdióalbummal (egy 62 éves, sokat megélt emberről beszélünk), és bár ezek már nem közelítik a csúcson készített lemezeket, mégis bőven megállják a helyüket, és eszünkbe sem jut arra gondolni, hogy „ez a vén csont mit erőlködik még mindig itt". A Scream egy kellemesen változatos összeállítás, amit betölt Ozzy utánozhatatlan orgánuma. Igazából hatalmas újdonság senkit nem vár majd a lemezen, van néhány könnyedebb tétel, de akadnak fajsúlyosabb, „darkosabb" szerzemények is, és természetesen nem maradunk ballada stílusú szám nélkül sem. A szövegek, a hangszerelés, az új gitáros, az „erő" mind-mind a helyén van, így tényleg nem egy gyorsan összecsapott tucatalbumot kapunk, hanem egy korrekt Ozzy-anyagot, ami jó eséllyel tökéletesen kielégíti az új „portékára" éhes rajongókat. Nekik feltétlenül érdemes bepróbálni ezt az albumot.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK ➲ Itt van Ozzy, itt van újra…

THE MUSIC VOLUME I.
Glee

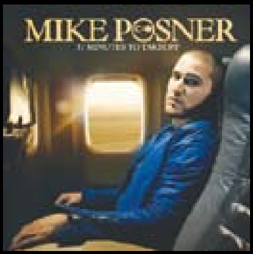


JOE COCKER
Hard Knocks



LEONARD COHEN
Songs from the Road

MIKE POSNER
31 Minutes to Takeoff



THE SCRIPT
Science and Faith

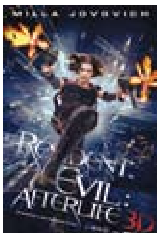
KAPTÁR: A TÚLVILÁG

ADATOK

RENDEZŐ
Paul W. S. Anderson

SZEREPLŐK
Milla Jovovich, Ali Larter, Wenthworth Millet

HOSSZA
97 perc



Előre is bocsánat a Resident Evil filmes változatának rajongóitól, de ha valamit nem gondoltunk volna, az az, hogy ez a sorozat valaha el fog jutni a negyedik részig. Már a legelső próbálkozás is meglehetősen haramtosra sikeredett, és a folytatások számával egyenes arányban csökkent a színvonal, ennek ellenére megszületett a Túlvilág névre keresztelt negyedik felvonás, ami csakis 3D-ben tekinthető meg a mozikban. Hogy ne csak szidalmazzuk ezt az alkotást, azt mindenképpen el kell mondanunk, hogy ez a rész tartalmazza a legtöbb utalást a játékokra, ami ugyan nem azt jelenti, hogy követi mondjuk a Resident Evil 4-5 történetét, de egy csomó olyan elemmel és szereplővel találkozhatunk, akik megszólalásig hasonlítanak a játékokban látottakra – és ez jó. Ami már nem annyira jó, az a forgatókönyv, ami még jóindulattal is csak fércmunka, hiszen a film tele van magyarázat nélküli, logikátlan, néha teljesen értelmetlen jelenetek sokaságával, az írók szemlátomást nem foglalkoztak azzal, hogy helyre tegyék a dolgokat, bemutassanak szereplőket, és még sorolhatnánk. Maga az akció gagyi, de legalább emlékeztet a játékra, és alapvetően jól mutat 3D-ben, de sajnos ettől még a Kaptár negyedik része nem lett jó, közepesnek is csak kis túlzással nevezhető. Egy 1850 Ft-os 3D-s jegyárat pedig egyáltalán nem ér meg…

A 3D nem csak vacak utólagos konverzió, tényleg jól néz ki, és vannak játékos utalások is…

GURUMÉRLEG

…de a forgatókönyv és a rendezés egyenesen pocsék, látszik, hogy a látványt helyezték előtérbe.

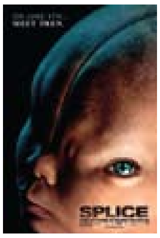
HIBRID

ADATOK

RENDEZŐ
Vincenzo Natali

SZEREPLŐK
Adrien Brody, Sarah Polley, Delphine Chanéac

HOSSZA
104 perc



A génkísérlet igen régóta hálás téma a filmiparban, habár nem mindegyik alkotás sikerül olyan emlékezetesre, mint a Légy, sokkal több az olyan, inkább félresikerült probálkozás, mint a Lény (és annak borzalmas folytatásai). Szerencsére, ha megfelelő kezekbe kerül az alapanyag, akkor máris jobb a helyzet, s így történt ez esetünkben is, hiszen a Kockával elhíresült Vincenzo Natali vezényelte le a Hibrid című mozit, ami már a jól ismert témát (állatok és emberek DNS-ét keresztezzük) dolgozza fel, sablonokkal, mégis frissen. Hőseink (Adrien Brody és a Váratlan utazásból ismert Sarah Polley) a NERD (hehe) nevű cég kutatói, akik sok kudarc után, némi anyagi megfontolásból úgy döntenek, hogy kísérleteiket új szintre emelik, és a saját DNS-üket mixelik más fajokéval, aminek az eredménye Dren, a meglehetősen gyorsan fejlődő „hibrid", aki bizony komoly gondokat okoz az újdonsült „szülőknek". Dráma, szerelem, egy kis tudományos science-fiction, némi horror keveréke a Hibrid, korántsem tökéletes, mégis egy olyan alkotás, ami a jól ismert betétek ellenére képes egy kicsit elgondolkodtatni az embert, úgy, hogy közben valamennyire adózhatunk az ijesztgetés és félelem bűnös szórakozásának is. Ha bejön a téma, és nem félsz egy kicsit rettegni, akkor szombat estére tökéletes kikapcsolódás lehet…

Egy sokat látott téma friss feldolgozása, érdekes történettel és némi mondanivalóval…

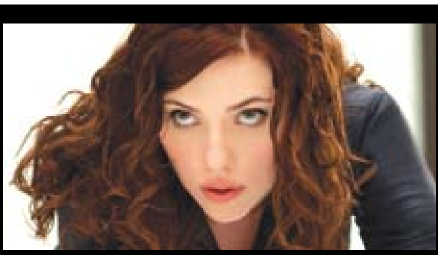
GURUMÉRLEG

A film alapvetően egységes képet mutat, de a lezárásnál elbizonytalanodunk, hogy mit is akart a rendező.

MISSION IMPOSSIBLE 4

NEM LEHETETLEN NEGYEDSZERRE IS…

Habár a Mission: Impossibe III korántsem lett akkora siker, mint várták tőle, ez mégsem akadályozza meg a gyártó stúdiót abban, hogy elkészítse a negyedik részt. Ami érdekes, hogy az elmúlt években Tom Cruise hírneve jócskán megkopott, így nem elképzelhetetlen, hogy az egykori megasztárnak ez lesz az utolsó MI filmje, és a többi részben a frissen leszerződtetett Jeremy Renner (Bombák földjén) fogja továbbvinni a stafétabotot. Ami biztos, hogy a folytatásban részt fog venni a Die Hard 4-ből ismert Maggie Q, és a főgonosz Michael Nyqvist lesz, aki a Tetovált lány főszereplője volt.



BLACK WIDOW MOZI

SOK LESZ MÁR A JÓBÓL…

Ebben a hónapban sem maradunk képregényfilmes hír nélkül, hiszen a hollywoodi kismadarak azt csiripelik, hogy a Vasembert is gyártó stúdió azt szeretné, ha a megannyi férfi szuperhős után egy nő is főszerepet kapna, méghozzá a Vasember 2-ben látott Fekete özvegy, akit Scarlett Johansson alakított. Habár viszonylag hosszan képesek vagyunk gyönyörködni Scarlett igencsak pompás idomaiban, abban nem vagyunk biztosak, hogy a kellemesen kerek keblek és fenék elég lesz egy jó mozifilmhez. Persze nem elképzelhetetlen, hogy írnak majd egy jó sztorit, de mi azért szkeptikusak vagyunk.

GODZILLA REBOOT

NA MI VAN, GYÍKOK?

Bizonyára sokan emlékeztek még az 1998-as Godzilla filmre, amelyben Roland Emmerich szabadította a hatalmas hüllőt New York városára. Hiába azonban a több millió dolláros megaprodukció, a film nem lett igazán sikeres, az eredetileg trilógiának tervezett szériából nem lett semmi, és 12 évet kellett várni, mire ismét felmerülhetett egy Godzilla film ötlete. Hollywoodban már javában megy az agyalás, és a tervek szerint a következő gyíkos filmben a nagy zöld szörny már egy hozzá hasonló hatalmas teremtménnyel fog megküzdeni. Meglátjuk…

DISTRICT 9

Blu-ray Disc · DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 és 2 DVD/1 BD

ÁRA
1 lemezes: 1990
2 lemezes: 2990
Blu-Ray: 5990

MEGJELENÉS
október 7.

Jó sokat kellett várni rá, de lapunk megjelenésével egy időben végre hazánkban is kapható lesz a nagy sikerű District 9 DVD és Blu-Ray kiadása. Ahogy azt már megszokhattunk a jelentősebb címek esetében, most is több változat lát napvilágot, így lesz egy olcsóbb, puritán egylemezes változat, egy bővített 2 korongos kiadás és természetesen a csomag kapható lesz Blu-Ray formátumban is. Esetünkben a 2 lemezes DVD-kiadás és a Blu-Ray szinte száz százalékban megegyezik, és ha megnézzük a tartalmat, akkor nyugodtan állíthatjuk, hogy megérte várni, hiszen bőséges extra összeállítást találhatunk a film mellett: összesen hét kisfilmet és huszonkét darab kimaradt jelenetet. Az extrák bónusz száz perc szórakozást nyújtanak, megismerkedhetünk a film megálmodásával, a forgatással, a trükkökkel és egyéb kulisszatitkokkal, és mindezt csak tetézi, hogy az összes plusz tartalom magyarul került a lemezekre, így nyelvtudás hiányában is elmerülhetünk a District 9 világában. Részünkről úgy vagyunk vele, hogy már a film is megér egy helyet a polcon, és ha a mozi mellett kíváncsiak vagyunk a készítés körülményeire is, akkor mindenképpen érdemes az extra változatot hazavinni, hiszen ezúttal a kiadó nem spórolt a kiegészítő anyagokkal. Ráadásul azt is érdemes megjegyezni, hogy az egyes kiadások ára is alacsonyabb, mint más premiertermékeké.

Kiváló film, érdekes extrákkal, a sci-fi szerelmeseinek nem hiányozhat a polcáról...

GURUMÉRLEG

...sajnos a Blu-Ray változat még hatezer forintos „nyomott” áron is drága.

FLASHFORWARD

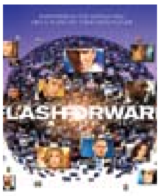
DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
6 DVD

ÁRA
7990

MEGJELENÉS
október 13.



A tavalyi év egyik legígéretesebb, ám legnagyobb csalódást okozó sorozata volt a Flasforward, ami egy igen ütős alapszituációval nyitott – mindenki elvesztette az emlékezetét a Földön, és bepillantást nyert a jövőbe, majd az FBI-nál nyomozás indul ez ügyben –, ám az írók folyamatos ballépéseinek következtében a sztori előbb unalmas, majd a végére teljesen nevetséges lett. A hanyatlásnak meg is lett az eredménye, a széria folyamatosan vesztett a nézettségéből, és az első évad végén kaszát is kapott a gyártó stúdiótól, így folytatásra már semmi esély. Ennek ellenére az első (és egyetlen) évad hazánkban is megjelenik ősszel, így akik a hibái ellenére is szerették a szériát, azok most egyben feltehetik az összes részt a polcukra. Ami mindenképpen pozitívum a kiadás tekintetében, hogy az egyes részek mellett számos extra is helyet kapott a csomagban található hat lemezen. Konkrétan kapunk audiokommentárt a kulcsepizódokhoz, lesz kisfilm a katasztrófa megalkotásáról és a forgatásról, találhatunk interjúkat és kimaradt jeleneteket, továbbá még egy bakiparádé is szórakoztatja a rajongókat. Külön bónusz, hogy a szokványos sorozatkiadásokkal ellentétben az összes extra magyar nyelven került a lemezekre, így nyugodtan mondhatjuk, hogy a pakk – a sorozat feltétlen híveinek – bőven megéri az árát.

Jófajta magyar kiadás, amely gondol azokra a nézőkre is, akik nem beszélik az angol nyelvet.

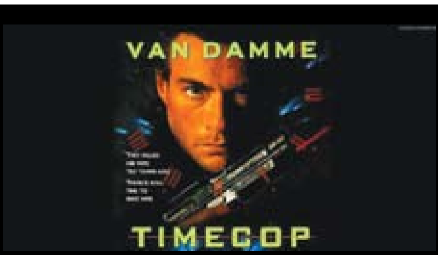
GURUMÉRLEG

Sajnos maga a sorozat nem az, amit jó szívvel ajánlanánk bárkinek, a végére ellaposodik, és még nevetséges is lesz.

NAGY SIKER AZ EXPENDABLES

JÖHET A FOLYTATÁS

Sokáig úgy volt, hogy nálunk be sem mutatják, de októberben végül eléri a mozikat Sylvester Stallone oldschool akciófilmje, a The Expendables. A 80-as éveket idéző alkotás annyira sikeres volt a tengerentúlon, hogy a színész/rendező Sly már a folytatást tervezi, és már az is biztos, hogy Mike Tyson és John Travolta NEM fog játszani a moziban, de lehet, hogy Bruce Willis lesz a főellenfél. Amúgy Stallonét érdemes követni a twitteren, mert folyamatosan ír a filmjeiről, és egyébként is teljesen abszurd néha, amit kicsiripel a világba.



ÚJRA IDŐZSARU

VAN DAMME NÉLKÜL?

Sok olvasónk talán még nem is élt, mikor 1994-ben bemutatták az Időzsaru című filmet, amiben az akkoriban még szupersztárnak számító Jean Claude Van Damme játszotta a főszerepet – és ez volt a színész pályafutásának csúcsa, legalábbis anyagi értelemben. Maga a film egyébként egy Dark Horse képregényből készült, és a mozit követően egy tv-sorozat is futott ezen a címen. Jó 16 évnek kellett eltelnie, mire a Paramount stúdió ismét rászánta magát a folytatásra. Van Damme már jelezte, hogy benne lenne a produkcióban, de a stúdió elzárkózik az ötlettől...

SETÉT TORONY A VÁSZNON

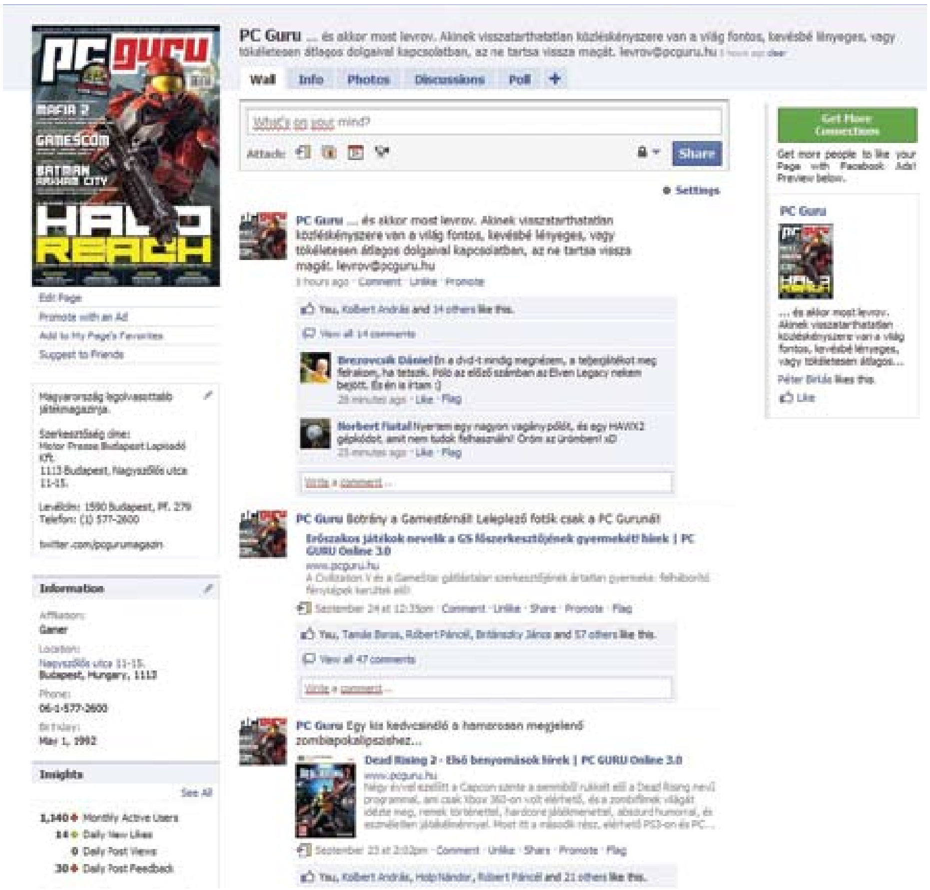
DE MÉG HOGY...

Nem is olyan régen írtunk a Guru hasábjain a Setét Torony képregényről, és most az a hír járja, hogy film készül a nagy sikerű Stephen King regényfolyamból – méghozzá nem is akárhogy! Először lesz egy mozifilm, aztán egy sorozat, majd megint egy mozifilm, és aztán egy újabb sorozat – mindez pedig összefüggő, egymáshoz szorosan kapcsolódó módon. Részünkről úgy véljük, hogy ez egy igen ambiciózus, de elég kockázatos terv, ám ennek ellenére mi nagyon drukkolunk neki, mert jó lenne látni, hogy a Setét Torony világa megelevenedik.

FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint ezerhatszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN



Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZTAK AZ OLVASÓK!

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/10-es PC Guruban?

Mafia 2	30% (25 votes)
Need for Speed World	6% (5 votes)
Kane & Lynch 2: Dog Days	11% (9 votes)
Worms Reloaded	5% (4 votes)
King Arthur: The Saxons	5% (4 votes)
Lara Croft and the Guardian of Light	5% (4 votes)
Puzzle Quest 2	5% (4 votes)
Halo: Reach	33% (27 votes)
Rooms: The Main Buliding	0% (0 votes)
Dragon Quest IX	0% (0 votes)

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK...

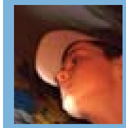
Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. A lapleadás estéjén azt kérdeztük a követőinktől, hogy mivel játszottak utoljára, és hogy tetszett nekik az adott játék.

twitter.com/hunbaly93

A Civilization V teljes mértékben megújulva tért vissza a rajongókhoz, igaz, néhol butítva, de teljesen megőrizve a feelinget

Valóban, a Civilization V tényleg nagyon jó lett...

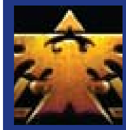
twitter.com/andko123



Dead Rising 2: szerintem eléggé jóra sikerült, kár, hogy elakadtam benne, de akkor is az év játéka :)

Ha nem is az év játéka, de pl. Bate is imádja...

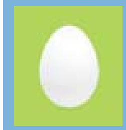
twitter.com/JGabesz



Battlefield Heroest toltam legutóbb, mert jólesik néha egy kis idióta hentelés, feszültséglevezetésként.

Hű, azt mi milyen régen vettük elő utoljára...

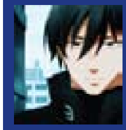
twitter.com/blakehu



Én legutóbb a Dragon Age-et vettem újra elő. Még ha egyéves is már, határozottan a(z egyik) legjobb piacon lévő RPG.

Ezzel nehéz lenne vitatkozni... :)

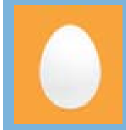
twitter.com/Azurus_sama



Rég láttam ilyen jó hack 'n' slasht, mint a Darksiders, főleg PC-n, rohadtul epic, megérte megvenni (Y).

A Darksiders valóban a hónap meglepetése...

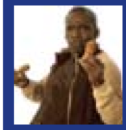
twitter.com/geri1896



Just Cause 2: Tetszik a pörgős akció, hogy nem kell leállni, ha nem akarok, és szerintem jól is néz ki (főleg a tájképek).

Nem friss darab, de határozottan jó móka.

twitter.com/gaborr11



Civilization 4. Még mindig a legjobb civilizációépítő játék a világon.

Miguel helyeslően bólogat...

JÁTÉKDEMÓK
FIFA 11 / R.U.S.E. / Art Stories / Farm Frenzy: Gone Fishing / Golden Trails: The New Western Rush / Mahjongg: Ancient Egypt / Ski Resort Mogul / Vampire Saga: Pandora's Box Deluxe / World Mosaics 3: Fairy Tales

INGYENES JÁTÉKOK
TPS Speed / Highway Pursuit / Blockverse

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Dead Rising 2 / Halo Reach / Tom Clancy's HAWX 2 / Medal of Honor (Single Player) / R.U.S.E. / Spider-man: Shattered Dimensions

MOZIELŐZETESEK
Red Hill / Saw 3D / Tangled / The Fighter / The Roommate / The Tourist

VIDEÓK
Assassin's Creed: Brotherhood / Bioshock Infinite / Dungeon Siege 3 / Fable 3 / Gothic 4 / Homefront / Portal 2 (7db) / Shogun 2: Total War (2db)/ Swarm / Tera

HÁTTÉRKÉPEK
F1 2010 / Gran Turismo V / Halo Reach (2db) / Infamous 2 / Kane & Lynch 2 / R.U.S.E. / Sniper: Ghost Warrior / The Witcher 2 / Tom Clancy's HAWX 2

JAVÍTÁSOK
Singularity v1.1

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.7.2356 / ImgBurn v2.5.1.0
Driverek Nvidia 258.96 (Windows XP 32bit) / Ati 10.07 (Windows XP 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.3.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.0 / Game Booster v1.51 / Smart Defrag v1.5 / Glary Utilities v2.27.0.982 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / OpenOffice 3.2.1

TPS SPEED

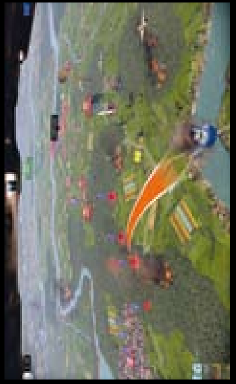
R.U.S.E.
DEMO

ART STORIES
DEMO

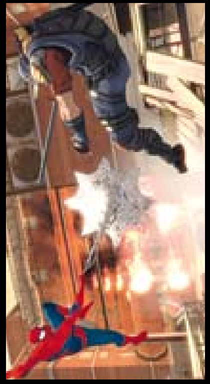
DEAD RISING
VIDEOBEMUTATÓ

pcguru DVD — RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45 — 2010. 11.

RED ORCHESTRA Ostfront 41-45



R.U.S.E.
Videoteszt



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Videoteszt

pcguru DVD 11.

Duke Nukem Forever

ELŐZETES Pár hónapja még azon keseregtünk, hogy kiderült, az évtized médiahackje volt csak a Duke Nukem Forever fejlesztése, most meg az az újság, hogy a Gearbox hamarabb készül el vele, mint hogy kifogynánk a rágóból, és nekiállnánk fenekeket rugdosni.

CoD: Black Ops

TESZT A Treyarch körül nagyjából a harmadik világháború zajlott le, de őket ez egyáltalán nem zaklatta: akkurátusan befejezték a játékot, amivel megbízták őket. A hidegháború zavarosában halászva kell majd elhoznunk a szebb tegnapot – vajon sikerül?

Assassin's Creed: Brotherhood

TESZT Nem nagy titok, hogy a bejelentéskor nem voltunk oda az ötlettől, hogy egy újabb kaland erejéig bebújjunk Ezio közékori gúnyájába, de most, hogy már csak napok választanak el minket a megjelenéstől, már mindent megadnánk, hogy a kezünkbe vegyük...

Fallout: New Vegas

TESZT Az Obsidian Games az elmúlt pár hónapban finoman szólva sem nyűgözött le minket a kiadott játékainak minőségével, de eddig igazán nem zavart minket ez a peches széria. Azonban ha a legújabb Falloutot is elszabják, az örökké tartó gyűlöletet gyújtana a szívünkben. A következő számunkban kiderül!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 4-ÉN

JELENIK MEG!

• H55N-USB3

Építsd meg saját HTPC-d!

Méret	Mini ITX	**PCI express 16x bővítőhely**	1 db
CPU foglalat	LGA-1156	**Lan**	Gigabit LAN 10/100/1000 (Mb/s)
Memória típus	DDR III		
Chipset	Intel® H55 Express	**USB**	4 db
Hangkártya	Realtek ALC892R	**USB 3.0**	2 db
Videokártya típus	Intel® HD Graphics (megfelelő processzorral!)		
Csatlakozó	3,5 Jack, D-Sub, DVI, E-SATA, HDMI, PS/2, optical S/PDIF Kimenet		

Smart QuickBoot
A Smart QuickBoot felgyorsítja a rendszer bootolását és lerövidül az operációs rendszerbe történő belépéshez szükséges idő, ezáltal hatékonyabbá válik a napi felhasználás.

CHS HUNGARY
www.chs.hu
T 361-451-3543
F 361-451-3532

Ramiris
www.ramiris.hu
T 361-888-3200
F 361-888-3201

Expert Computer Kft.
www.expert.hu
T 361-450-2430
F 361-450-2439

www.giga-byte.hu

NEM LEHETSZ MÁSODIK!
F1 2010
Formula 1 ™
PC előrendelőknek csak: 7999 Ft
Xbox 360: 12999 Ft
PS3: 12999 Ft
KERESD AZ
576 KByte
ÜZLETEKBEN!
www.576.hu
Games for Windows LIVE
XBOX 360.
XBOX LIVE.
PS3
www.formula1-game.com
codemasters